Florin Voiculescu
Arbitru de şah

Incursiune în lumea şahului

200 de reguli practice pentru creşterea forţei de joc

Editura Homex
Ploieşti – 2005

Tehnoredactare computerizată: Constantin Marin
Corectura: Horia Stoicescu – antrenor de şah

I.S.B.N. 973–86742–2–0

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

VOICULESCU, FLORIN
Incursiune în lumea şahului;
200 de reguli practice pentru creşterea
forței de joc / Florin Voiculescu – Ploieşti
Homex, 2005
Bibliogr.
Index
I.S.B.N. 973-86742-2-0
794.1

Dedic această carte tatălui meu, Vasile Voiculescu, care m-a învățat şah, şi copiilor mei, Andrei şi Mihaela, pe care i-am învățat să joace şah.

Motto:
Se poate ajunge de la stadiul de om la stadiul de Om; totul depinde de fiecare dintre noi!

C U P R I N S

	Pagina
Despre autor	5
Cuvânt înainte	6
Reguli generale	8
Reguli pentru competiții	15
Notația şahistă	18
Expresii curente	19
Test-grilă – 100 de întrebări privind „Legile şahului”	20
Deschiderea	37
Sfaturi date de marii maeştri, cu privire la deschidere	38
Activizarea turnurilor	38
Jocul de mijloc – piatra de încercare	39
Conducerea atacului combinativ complex	42
Despre finaluri	44
Din recomandările antrenorilor	47
200 de reguli practice şi recomandări pentru creşterea forței de joc în şah	49
Test de autoverificare a forței de joc	59
Şahul şi matematica	60
Două milenii de istorie a şahului	62
Maxime, aforisme şi cugetări şahiste	64
Considerații privind importanța factorilor de ordin psihologic în şah	66
Răspunsurile la testul de autoverificare a forței de joc	67
Probleme şi studii create de autorul acestei cărți :	
A. Piesele de şah sunt aşezate în forme simbolice	68
B. Probleme şi studii cu conținut divers de idei	70
În loc de încheiere	73
Soluțiile problemelor şi studiilor de şah	74
Răspunsurile corecte la testul-grilă „Legile şahului”	75
Clasificarea deschiderilor (Codul Internațional ECO)	76
Sistemul de măsurare a forței de joc în şah: Coeficientul Elo	77
Bibliografie	78

Despre autor

Trebuie să vorbeşti despre un om pe care îl cunoşti. Este, o mărturisire despre ceea ce înseamnă, pe viu, prietenia. Să vorbeşti despre ceea ce crezi tu şi el. Cu siguranță că un prieten este o oglindă a nouă înşine. El poate menține partea bună din noi. O poate ,,sădi". O poate ,,cultiva". Curgerea anilor înseamnă, în acelaşi timp, străbaterea drumului care ne este dat, ne este ,,scris". O prietenie înseamnă realizarea unei părți de drum, împreună.

Trecerea a peste 25 de ani, de la momentul întâlnirii noastre, a reprezentat străbaterea unui ,,traseu" ce mi-a creat multe momente entuziasmante.

Florin Voiculescu este un om modest, în comportament, dar şi în vorbe. Cine a avut prilejul să-l cunoască a observat la el această primă trăsătură a felului său de a fi. Un prieten comun mi-a făcut invitația de a juca şah, de a face parte din echipa ,,Unirea Teleajen". Acesta a fost prilejul de a-l cunoaşte. A urmat o mulțime de evenimente şahiste, care ne-au entuziasmat. Iar altele, cum era firesc, ne-au întristat. Cu trecerea anilor s-a realizat între mine şi Florin o asimilare comună de percepere şi trăire, în ceea ce priveşte şahul. Amândoi am început să înțelegem, să ne entuziasmăm de farmecul, magia acestui deopotrivă sport, artă şi ştiință. Cu timpul, Florin Voiculescu şi-a dedicat o parte din timpul său activității de cunoaştere a virtuților şahului de cât mai mulți oameni. Peste 30 de copii au primit de la acest instructor-călăuzitor sfaturi care, dincolo de asimilarea tehnicii jocului, însemnau punerea unor ,,cărămizi" în ceea ce priveşte modul acestora de a privi şi de a-şi trăi viața.

Schimbările determinate de anii '90 i-au dat posibilitatea de a intra pe terenul publicisticii cu caracter şahist. Mai toate ziarele ploieştene au avut printre colaboratori, la rubrica de şah, pe Florin Voiculescu. Voi enumera câteva dintre ele: ,,Curierul de Prahova", ,,Vocea Prahovei", ,,Informația Prahovei", ,,Prahova", ,,Jurnalul de Prahova". De patru ani, consecutiv, el este redactor de specialitate la revista de cultură şi informație, cu caracter enciclopedic, *Axioma,* ce apare în urbea noastră, la editura şi tipografia ,,Premier". Fiecare material apărut în *Axioma* reprezintă, în acelaşi timp, o temă de studiu şahist, de asimilare de noi informații, dar este, în acelaşi timp, un eseu cu valențe etice, filosofice şi literare.

Dar una dintre marile dorințe şi speranțe sunt legate de posibilitățile pe care le oferă acest joc-sport-ştiință în propria cunoaştere, în propria evoluție spirituală. Cu ajutorul şahului, autorul acestei cărți invită oamenii de vârste ,,mici" şi ,,mari" să-şi lase deschise porțile şi ferestrele sufletului, ale intelectului. Strategia pe care şi-a asimilat-o, şi pe care o propune şi altora, este următoarea: beneficiile obținute din apropierea de acest joc se vor vedea în timp, de-a lungul evoluției morale şi spirituale ale fiecăruia dintre jucători.

Vă îndemn şi eu, cu toată convingerea: jucați şah! În acest fel vă puteți şlefui mai bine caracterul, voința, eleganța, bunăvoința.

Autorul acestei cărți şi autorul acestor rânduri vă transmite, din convingere şi din experiența lor de viață un gând: merită să ne facem viața mai frumoasă **şi** cu ajutorul şahului!

Constantin Marin
Arbitru de şah

Cuvânt înainte

Cartea se adresează amatorilor jocului de şah din ţara noastră, fiind utilă şi jucătorilor cu clasificare sportivă.

Despre valenţele educative, moral-volitive ale şahului, despre afinităţile evidente dintre şah şi matematică s-a scris destul de mult. Şahul are o contribuţie importantă la dezvoltarea gândirii şi a trăsăturilor de caracter. De asemenea, un efect benefic al practicării jocului de şah este formarea unui spirit de analiză, de aprofundare a fenomenelor.

Din statistici rezultă o legătură directă între practicarea cu regularitate a şahului şi longevitate. Astfel, mulţi şahişti ating vârsta de 80, 90 sau chiar 100 de ani. S-a constatat că intensificarea activităţii neuronale a creierului, specifică proceselor gândirii în timpul partidei de şah, produce o activizare a întregului sistem nervos, influenţă ce se resimte favorabil la nivelul întregului organism, deoarece activizarea creierului îi dă posibilitatea de a adăuga noi biosisteme de reglaj şi protecţie. Cu cât sunt mai însemnate eforturile de gândire logică, cu atât sunt accesate mai multe configuraţii neuronale de tip axoni – dendrite – sinapse. Această constatare, corelată cu faptul că omul în mod curent nu foloseşte mai mult de 10 % din capacitatea creierului său ne duce la concluzia că gândirea profundă specifică şahului contribuie la dezvoltarea intelectuală şi la longevitatea omului.

În ţări ca S.U.A., Canada, Franţa, Anglia, Germania, Rusia, şahul constituie materie de studiu în şcoli, la ciclul gimnazial şi liceal. Şi la noi în ţară se fac încercări pentru introducerea şahului în şcoli, la început cu caracter facultativ. De menţionat că în cadrul şcolilor sportive există clase cu specializarea în şah, în oraşele reşedinţă de judeţ în special.

Literatura şahistă s-a îmbogăţit enorm de mult în ultimele decenii. Au luat amploare competiţiile şahiste, atât la nivel naţional, cât şi internaţional. Se organizează concursuri de şah practic, şah prin Internet, şah fulger (blitz), compoziţie şahistă, dezlegări de probleme şi studii, campionate ale calculatoarelor, programate să joace şah. Se organizează simultane de şah şi partide oarbe *(a la veugle)*, date de marii maeştrii.

Toate aceste activităţi sportive, ştiinţifice şi artistice, în acelaşi timp, sunt o pledoarie şi o invitaţie de a juca şah, şi nu oricum, ci cât mai bine! Desigur, pentru aceasta trebuie studiu şi antrenament continuu.

Această carte cuprinde recomandări de esenţă din practica maeştrilor, selectate dintr-un material bibliografic foarte vast. Primează recomandările din partidele campionilor mondiali Alehin, Capablanca, Fischer, Karpov şi Kasparov. Se fac recomandări pentru toate fazele partidei de şah: deschidere, joc de mijloc şi final, cât şi asupra regulilor cu privire la tactica comportării în timpul partidei, dar şi înainte de începerea ei, în procesul de pregătire. Cartea mai cuprinde principii de joc, citate

celebre ale marilor jucători. Informațiile din această carte sunt uşor de asimilat, având un pronunțat caracter practic şi fiind în general de o simplitate izvorâtă din profunzimea gândirii.

Consider că această lucrare va contribui la creşterea substanțială a forței dvs. de joc în şah. Interesant este faptul că multe din recomandările de pe tabla de şah se potrivesc de minune şi în viață, poate şi datorită faptului că cel mai complex fenomen, viața umană, este în primul rând o luptă continuă cu greutățile, cu prejudecățile, cu greşelile, cu inerția, cu slăbiciunile de caracter, cu noi înşine şi cu adversarii.

În acelaşi timp această carte este o pledoarie pentru şah. Din nici o casă nu trebuie să lipsească jocul de şah ! Au jucat şah cu talent şi pasiune Napoleon Bonaparte, Jean-Jacques Rousseau, Lev Tolstoi, Richard Strauss, Albert Einstein, Mihai Eminescu, Mihail Sadoveanu (de două ori maestru: al literaturii şi al şahului), şefi de state şi de guverne, generali, mari savanți şi oameni de cultură.

Şahul este un joc bimilenar şi universal şi este tuturor accesibil, începând de la doar 3- 4 ani. Astăzi, în lume, sunt peste 500.000.000 de jucători de şah.

S-a constatat că angajații care sunt pasionați de şah sunt foarte conştiincioşi şi inventivi la locul lor de muncă. Se spune că la o mare companie americană patronul a dat dispoziție să fie şterse jocurile din toate calculatoarele, cu o singură excepție: şahul !

Şahul se bucură de un interes deosebit în domeniul militar, NATO organizând în fiecare an un campionat ,,intern”, atât pe echipe, cât şi individual, cu participarea reprezentanților tuturor țărilor ce fac parte din acest tratat militar.

Se ştie că pentru anumite funcții de conducere, din domeniul militar dar şi din domenii civile, persoanele care au dobândit un grad minim de competență în domeniul şahului (de exemplu un jucător de categoria I sau un jucător care a obținut carnetul de arbitru de şah), au şanse mai mari de afirmare în cariera profesională.

În speranța că, asimilând sfaturile şi informațiile prezentate în această lucrare, veți progresa şi veți îndrăgi mai mult şahul, vă urez succes în studiul acestui joc şi în partidele pe care, desigur, le veți juca!

Respectând regulile şi principiile sigure din această carte, veți pierde din ce în ce mai rar o partidă de şah, veți câştiga siguranță de sine şi veți aborda cu succes participarea la competițiile şahiste.

Autorul

Reguli de joc
(Extras din *LEGILE ŞAHULUI)*

Art. 1. Natura şi obiectivele jocului de şah

1.1. Jocul de şah (şahul) se joacă între doi adversari, care mută piesele alternativ pe o tablă pătrată numită ,,tablă de şah" (eşicher). Partida este începută de jucătorul cu piesele albe. Un jucător este la mutare după ce adversarul său şi-a efectuat mutarea.

1.2. Obiectivul (scopul) fiecărui jucător este să atace regele adversarului în aşa fel încât acesta să nu mai aibă nici o mutare regulamentară care să împiedice capturarea regelui la următoarea mutare. Jucătorul care a realizat acest lucru se spune că şi-a făcut mat adversarul şi a câştigat partida.

1.3. Dacă poziția este de aşa natură încât nici unul din jucători nu poate să dea mat, partida este remiză.

Art. 2. Poziția inițială a pieselor pe tabla de şah

2.1. Tabla de şah este alcătuită din 64 (8 x 8) de pătrățele (numite câmpuri), 32 câmpuri deschise la culoare (câmpuri albe) şi 32 câmpuri închise la culoare (câmpuri negre), dispuse alternativ. Tabla de şah se aşează între cei doi jucători astfel încât câmpul din dreapta jucătorilor să fie alb.

2.2. La începutul partidei un jucător are 16 piese deschise la culoare (piesele albe), celălalt jucător are 16 piese închise la culoare (piesele negre).

Aceste piese sunt următoarele:

Un rege alb, având ca simbol uzual semnul ♔

O damă albă, având ca simbol uzual semnul ♕

2 turnuri albe, având ca simbol uzual semnul ♖

2 nebuni albi, având ca simbol uzual semnul ♗

2 cai albi, având ca simbol uzual semnul ♘

8 pioni albi, având ca simbol uzual semnul ♙

Un rege negru, având ca simbol uzual semnul ♚

O damă neagră, având ca simbol uzual semnul ♛

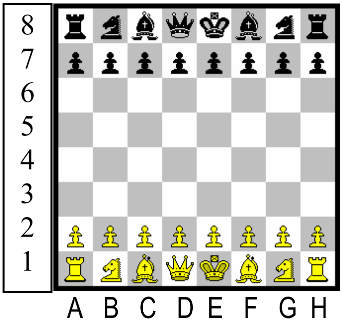
2 turnuri negre, având ca simbol uzual semnul ♜

2 nebuni negri, având ca simbol uzual semnul ♝

2 cai negri, având ca simbol uzual semnul ♞

8 pioni negri, având ca simbol uzual semnul ♟

2.3. Poziția inițială a pieselor pe tabla de şah este următoarea

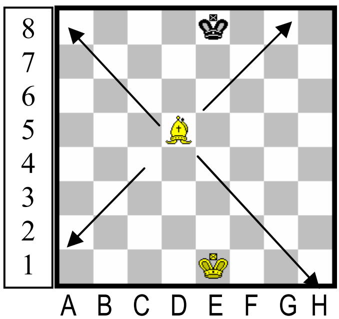


2.4. Şirul de 8 câmpuri verticale poartă denumirea de **„coloană”**. Şirul de 8 câmpuri orizontale poartă denumirea de **„orizontală”.** O linie dreaptă de câmpuri de aceeaşi culoare, care merge dintr-un colț într-altul (de la o margine la alta a tablei) se numeşte **„diagonală”.**

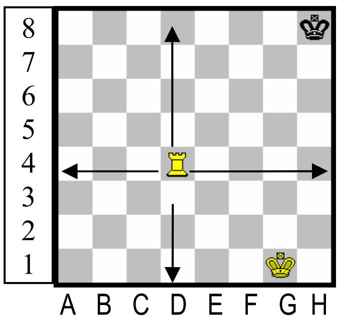
Art. 3. <u>Mutarea pieselor</u>

3.1. Nici o piesă nu poate fi mutată pe un câmp ocupat de o piesă de aceeaşi culoare. Dacă o piesă se mută pe un câmp ocupat de o piesă a adversarului, aceasta din urmă este capturată şi eliminată de pe tablă în cadrul aceleiaşi mutări. Se spune că o piesă poate să efectueze o captură pe acel câmp, conform cu Art. 3.2.–3.5.

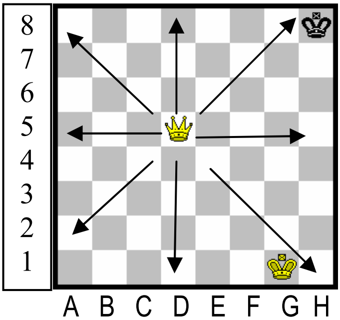
3.2. **<u>Nebunul</u>** se mută pe orice câmp de-a lungul diagonalei pe care se află.



3.3. **<u>Turnul</u>** se mută pe orice câmp, de-a lungul coloanei sau liniei (orizontalei) pe care se află.

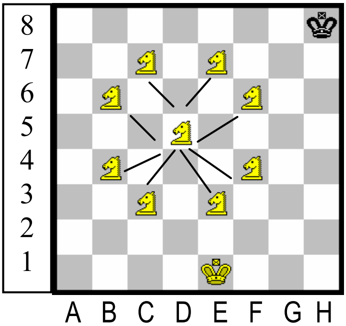


3.4. **<u>Dama</u>** se mută pe orice câmp de-a lungul coloanei, liniei sau diagonalei pe care se află.



3.5. Când se efectuează aceste mutări, nebunul, turnul sau dama nu pot sări peste nici o piesă aflată în cale.

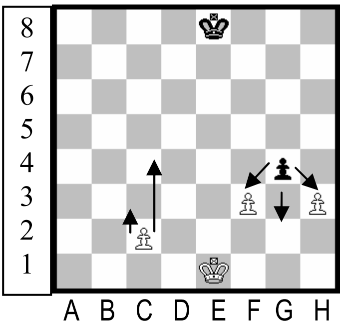
3.6. **<u>Calul</u>** se poate muta pe unul din câmpurile cele mai apropiate de cel pe care se află, dar nu pe aceeaşi coloană, orizontală sau diagonală.



3.7. a. **<u>Pionul</u>** se mută numai înainte, pe un câmp neocupat, situat în fața lui pe aceeaşi coloană sau

b. la prima mutare, pionul poate să fie mutat peste două câmpuri, pe aceeaşi coloană, dacă cele două câmpuri sunt libere sau

c. pionul se mută pe un câmp ocupat de o piesă a adversarului, situată în fața lui în diagonală, deci pe o coloană învecinată, capturând piesa respectivă.



d. Pionul care atacă un câmp peste care a fost mutat un pion al adversarului două câmpuri din poziția inițială, poate captura pionul adversarului ca şi cum acesta ar fi fost mutat doar un singur câmp. Această capturare poate fi făcută doar la mutarea imediat următoare avansării pionului şi poartă denumirea de capturare ,,en passant" (în trecere). (vezi ,,filmul" cu cele trei secvențe, pentru înțelegerea mai clară: în diagrama 1 – poziția de bază; în diagrama 2 – poziția după efectuarea mutării albului g2–g4; în diagrama 3 – luarea ,,en passant").

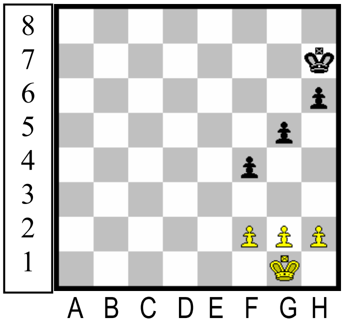


Diagrama 1

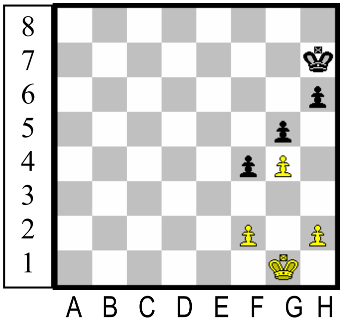


Diagrama 2

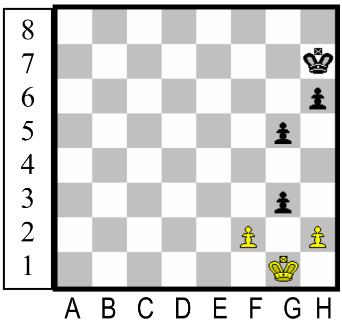
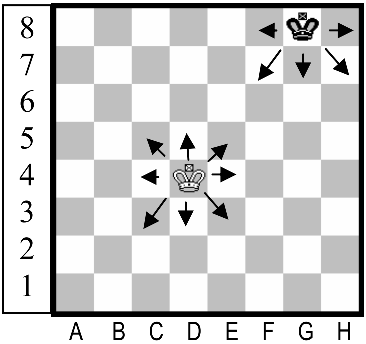


Diagrama 3

e) Când un pion ajunge pe linia (orizontala) cea mai îndepărtată de poziția inițială, el trebuie schimbat în cadrul aceleiaşi mutări în damă, turn, nebun sau cal de aceeaşi culoare. Opțiunea jucătorului (pentru una din aceste figuri) nu este limitată la piesele care au fost capturate anterior. Acest schimb al pionului într-o altă figură poartă denumirea de ,,transformare”, iar acțiunea noii piese este imediată.

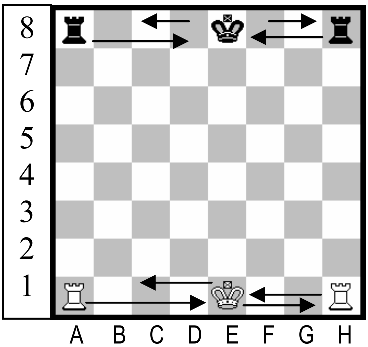
3.8.a. **Regele** poate fi mutat în două feluri diferite, astfel:

– mutându-l pe orice câmp învecinat care nu este atacat de una sau mai multe piese ale adversarului. Se consideră că piesele adversarului atacă un câmp, chiar dacă acestea nu pot ele însele să fie mutate.



sau

– **,,Rocada”.** Aceasta este o mutare a regelui şi a oricărui turn de aceeaşi culoare, pe aceeaşi orizontală (linie); rocada este considerată ca o singură mutare a regelui şi se execută în modul următor: regele este mutat de pe poziția sa inițială două câmpuri în direcția turnului, apoi turnul va fi mutat peste rege, pe câmpul alăturat regelui, pe câmpul pe care regele l-a traversat.



(1) Rocada nu se poate face :

a) dacă regele a fost deja mutat sau
b) dacă turnul a fost deja mutat.

(2) Rocada este temporar împiedicată :

a) dacă câmpul pe care se află regele sau câmpul pe care trebuie să-l traverseze sau câmpul pe care trebuie să fie mutat sunt atacate de una sau mai multe din piesele adversarului;

b) dacă între rege şi turnul cu care se va face rocada se interpune o altă piesă.

3.8.b. Se spune că regele se află ,,în şah", dacă el este atacat de una sau mai multe piese ale adversarului, chiar dacă aceste piese nu pot să mute.

Anunțarea şahului nu este obligatorie.

3.9. Jucătorul nu are voie să facă o mutare care plasează sau lasă propriul rege în şah.

Art. 4. <u>Mutarea pieselor</u>

4.1. Fiecare mutare trebuie efectuată numai cu o singură mână.

4.2. Dacă îşi anunță întâi intenția (de exemplu: spunând ,,j'adoube" sau ,,aranjez"), jucătorul aflat la mutare poate să aranjeze una sau mai multe piese pe câmpurile lor.

4.3. Cu excepția prevederilor articolului 4.2., dacă jucătorul aflat la mutare atinge în mod intenționat pe tabla de şah :

a. una sau mai multe piese din propriile piese, el trebuie să mute prima piesă atinsă, care poate fi mutată;

b. una sau mai multe piese ale adversarului, el trebuie să captureze prima piesă atinsă, care poate fi capturată;

c. câte o piesă de fiecare culoare, el trebuie să captureze piesa adversarului cu piesa sa sau dacă acest lucru este neregulamentar, el trebuie să mute sau să captureze prima piesă atinsă care poate să fie mutată sau capturată. Dacă nu este clar ce piesă a fost atinsă prima, cea proprie sau cea a adversarului, se va considera că prima piesă atinsă a fost cea proprie, înainte de cea a adversarului.

4.4.

a. Dacă un jucător atinge intenționat regele său şi un turn, el trebuie să facă rocada pe flancul pe care este regulamentar s-o facă, dacă este posibil.

b. Dacă un jucător atinge intenționat un turn şi apoi regele său, el nu poate face rocada şi, în această situație, se vor respecta prevederile Art. 4.3.a.

c. Dacă un jucător, intenționând să facă rocada, atinge regele sau regele şi turnul în acelaşi timp, dar rocada pe partea respectivă este neregulamentară, jucătorul trebuie să aleagă între a face o altă mutare regulamentară a regelui, inclusiv rocada pe partea cealaltă. Dacă regele nu are mutare regulamentară, jucătorul poate să facă orice altă mutare regulamentară.

4.5. Dacă nici una dintre piesele atinse nu poate să fie mutată sau capturată, jucătorul poate să facă orice altă mutare regulamentară.

4.6. Jucătorul îşi pierde dreptul de a reclama nerespectarea de către adversar a oricărui articol din acest regulament, după ce a atins şi el în mod intenționat o piesă.

4.7. Când în cadrul unei mutări regulamentare sau al unei părți dintr-o astfel de mutare, o piesă a fost lăsată pe un câmp, piesa respectivă nu mai poate fi mutată pe un alt câmp. Mutarea se consideră a fi efectuată atunci când au fost îndeplinite toate cerințele importante ale Articolului 3.

Articolul 5. <u>Partida terminată</u>

5.1.

a. **<u>Partida este câştigată</u>** de jucătorul care a făcut mat regele adversarului cu o mutare regulamentară. Aceasta încheie imediat partida, dacă se dovedeşte că mutarea care a produs poziția de şah-mat a fost o mutare regulamentară.

b. Partida este câştigată de jucătorul al cărui adversar anunță că cedează. Aceasta pune imediat capăt luptei.

5.2.

a. **<u>Partida este remiză</u>** când jucătorul aflat la mutare nu poate efectua nici o mutare regulamentară, iar regele său nu este în şah. Se spune, în acest caz, că partida s-a terminat prin ,,pat”. Aceasta pune imediat capăt partidei, dacă mutarea care a dus la poziția de pat a fost regulamentară.

b. Partida este remiză când se ajunge într-o poziție în care nici unul dintre jucători nu poate face şah-mat regele adversarului cu o serie de mutări regulamentare. Partida se consideră încheiată în ,,poziție moartă”. Aceasta încheie imediat partida, dacă mutarea care a dus la această poziție a fost regulamentară.

c. Partida este remiză dacă cei doi jucători sunt de acord în acest sens în timpul partidei. Aceasta pune capăt partidei.

d. Partida poate fi remiză dacă o poziție identică a apărut sau poate să apară repetată pe tabla de şah de cel puțin 3 ori.

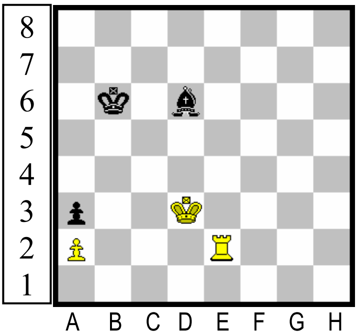
e. Partida poate fi remiză dacă fiecare jucător a efectuat ultimile 50 de mutări consecutive fără să mute vreun pion sau să captureze vreo piesă.

Mai există următoarea situație: un jucător care este la mutare demonstrează că s-au efectuat 50 de mutări, de o parte şi de cealaltă, fără să fi avut loc o captură de piesă sau mutare de pion. Acest număr de 50 de mutări poate fi mărit pentru anumite poziții, cu condiția ca atât numărul mutărilor, cât şi pozițiile să fie clar stabilite înainte de începerea partidei. Cu titlu informativ menționăm părerea cunoscutului teoretician al finalurilor, Andre Cheron, care consideră că numai în următoarele 3 poziții se poate demonstra în mod sigur că pentru obținerea matului sunt necesare mai mult de 50 de mutări :

– turn şi nebun contra turn;

– doi cai contra un pion;

– turn alb şi pion alb la a2, contra nebun negru pe câmpuri negre şi pion negru la a3 (vezi diagrama).



Extras din *REGULI PENTRU COMPETIȚII*

Art. 6. <u>Ceasul de şah</u>

6.1. ,,Ceasul de şah” constă dintr-un ceas prevăzut cu două cadrane care afişează alternativ timpul, conectate între ele astfel încât să funcționeze alternativ, câte unul. Noțiunea de ,,ceas” se referă, în prezentul regulament, la unul din cele două cadrane.

,,Căderea stegulețului” semnifică expirarea timpului de gândire alocat pentru un jucător.

6.2.

a. Când se foloseşte ceasul de şah, fiecare jucător trebuie să efectueze minimum numărul de mutări sau toate mutările într-un interval de timp determinat şi/sau se poate aloca o perioadă adițională de timp după fiecare mutare. Toate acestea trebuie să fie specificate înainte de începerea partidei.

b. Timpul economisit de jucător într-o anumită fază a partidei se adaugă la timpul care îi va fi alocat pentru faza următoare. Fiecare jucător primeşte un ,,timp suplimentar” fixat pentru fiecare mutare. Timpul de gândire principal se foloseşte doar după expirarea timpului suplimentar fixat. Dacă jucătorul îşi opreşte ceasul înainte de expirarea timpului fixat, timpul de gândire principal nu se schimbă, indiferent dacă timpul fixat pentru mutare a fost utilizat integral sau nu.

6.3. Ambele cadrane au un ,,steguleț”. Imediat după căderea unuia dintre stegulețe, trebuie verificată îndeplinirea cerințelor Art. 6.2.a.

6.4. Înainte de începerea partidei arbitrul hotărăşte unde va fi aşezat ceasul de şah.

6.5. La ora stabilită pentru începerea partidei se pune în funcțiune ceasul jucătorului care are piesele albe.

6.6. Dacă nici unul dintre jucători nu este prezent la începutul partidei, jucătorul care are piesele albe va pierde tot timpul care trece până la sosirea sa; în afară de cazul în care regulamentul competiției sau arbitrul nu decid altfel.

6.7. Oricare jucător care ajunge la tabla de joc cu întârziere mai mare de o oră după startul rundei, va pierde partida, în afară de cazul în care regulamentul competiției sau arbitrul nu decid altfel.

6.8.

a. În timpul partidei, fiecare jucător, după ce a făcut mutarea pe tabla de şah, îşi va opri ceasul şi îl va pune în funcțiune pe cel al adversarului. Jucătorului trebuie să i se permită întotdeauna să îşi oprească ceasul. Mutarea sa nu este considerată a fi efectuată complet înainte de oprirea ceasului, în afară de cazul în care această mutare încheie partida (cf. Art. 5.1, 5.2).

Timpul dintre efectuarea mutării pe tabla de şah şi oprirea ceasului propriu, cu punerea în funcțiune a ceasului adversarului, este considerat ca făcând parte din timpul alocat jucătorului.

b. Jucătorul trebuie să-şi oprească ceasul cu aceeaşi mână cu care şi-a efectuat mutarea. Se interzice ținerea degetului pe buton sau deasupra acestuia.

c. Jucătorii trebuie să folosească ceasul în mod corespunzător. Se interzice folosirea în exces a forței asupra ceasului de control, ridicarea sau trântirea ceasului. Folosirea necorespunzătoare a ceasului va fi penalizată (a. avertisment; b. acordare suplimentară de

timp de gândire pentru adversar; c. reducerea timpului de gândire al jucătorului sancționat; d. declararea că partida este pierdută de jucătorul sancționat; e. reducerea punctajului în partidă în defavoarea jucătorului sancționat; f. mărirea punctajului din partidă pentru adversar până la maximul acordat pentru acea partidă; g. eliminarea din competiție).

d. Dacă jucătorul nu este capabil să folosească ceasul, un asistent, care este acceptat de arbitru, poate fi desemnat de jucător să facă acest lucru. Ceasurile vor fi reglate de arbitru în mod egal.

6.9. Stegulețul este considerat căzut atunci când arbitrul observă acest fapt sau când unul din jucători reclamă în mod corect căderea stegulețului.

6.10. Cu excepția cazurilor prevăzute la Art. 5.1. sau când se aplică prevederile Art. 5.2 a, b şi c, dacă jucătorul nu efectuează numărul stabilit de mutări în intervalul de timp alocat, el pierde partida. Totuşi, partida este remiză dacă jucătorul nu poate fi făcut mat de către adversar prin orice serie de mutări regulamentare, chiar şi în cazul celei mai slabe apărări.

6.11. Orice indicație a ceasului este considerată a fi concludentă, în absența unui defect evident. Un ceas cu un defect evident va fi înlocuit. Arbitrul va folosi cel mai bun raționament al său când va determina timpul ce îl va aloca pe noul ceas de şah.

6.12. Dacă ambele stegulețe au căzut şi este imposibil să se determine cel care a căzut primul, partida va continua.

Art. 7. <u>Pozițiile neregulamentare</u>

7.1.

a. Dacă pe parcursul unei partide se constată că poziția inițială a pieselor a fost incorectă, partida va fi anulată şi se va juca o partidă nouă.

b. Dacă pe parcursul unei partide se observă că singura neregulă a fost aşezarea tablei de şah, partida va continua, dar poziția la care s-a ajuns trebuie transferată pe o tablă aşezată regulamentar.

7.2. Dacă partida a început cu culorile inversate, ea va continua, în afară de cazul în care arbitrul nu hotărăşte altfel.

7.3. Dacă un jucător deranjează una sau mai multe piese, el le va aranja corect poziția pe timpul său. Dacă este necesar, fie jucătorul, fie adversarul său, va opri ceasurile şi va solicita asistența arbitrului. Arbitrul poate penaliza jucătorul care a deranjat piesele.

7.4.

a. Dacă pe parcursul unei partide se observă că s-a efectuat o mutare neregulamentară sau că piesele au fost deplasate de pe câmpurile lor, va fi reconstituită poziția dinaintea neregulii. Dacă poziția imediat premergătoare neregulii nu poate fi identificată, partida va continua de la ultima poziție identificabilă înainte de neregulă. Ceasurile vor fi potrivite conform Art. 6.4 şi, în cazul unei mutări neregulamentare, se vor aplica prevederile Art. 4.3 pentru mutarea care va înlocui mutarea neregulamentară. Partida va continua din poziția reconstituită.

b. Mutările neregulamentare nu duc în mod neapărat la pierderea partidei. După respectarea Art. 7.4, la prima mutare neregulamentară făcută de un jucător, arbitrul va adăuga adversarului două minute în plus, la a doua mutare neregulamentară făcută de acelaşi jucător, arbitrul va mai acorda două minute adversarului; la a treia mutare neregulamentară făcută de acelaşi jucător, arbitrul va declara partida pierdută de acesta.

7.5. Dacă în timpul partidei se constată că piesele au fost deplasate de pe câmpurile lor, se va reconstitui poziția dinainte de momentul producerii acestei nereguli. Dacă poziția imediat premergătoare acestei nereguli nu poate fi identificată, partida va continua de la

ultima poziție identificabilă dinainte de această neregulă. Ceasurile vor fi reglate în concordanță cu Art. 6, iar partida va continua din poziția reconstituită.

Art. 8. <u>Notarea mutărilor</u>

8.1. În decursul partidei, fiecare jucător este obligat să noteze corect mutările sale şi ale adversarului, mutare după mutare, cât mai clar şi citeț posibil, folosind notația algebrică (vezi mai jos), pe fişa de partidă folosită în competiție. Dacă doreşte, jucătorul poate muta înainte să noteze mutarea curentă. El trebuie să noteze această mutare, înainte de a face următoarea mutare. Ambii jucători trebuie să noteze propunerea de remiză pe fişă. Dacă un jucător este incapabil să noteze partida, o parte din timpul său, hotărâtă de arbitru, va fi scăzută din timpul alocat la începutul partidei. Dacă un jucător este incapabil să folosească ceasul, un asistent acceptat de arbitru poate fi desemnat de jucător să facă această operație. Ceasurile vor fi reglate de arbitru în mod egal.

8.2. Fişa de partidă trebuie să fie vizibilă pentru arbitru pe tot timpul desfăşurării partidei.

8.3. Fişele de partidă sunt proprietatea organizatorilor competiției.

<u>Partidele întrerupte</u>

1. În situații excepționale, dacă partida nu mai poate fi continuată, arbitrul va cere jucătorului aflat la mutare să-şi scrie mutarea pe fişa de partidă. Jucătorul trebuie să-şi scrie mutarea, într-o notație clară pe fişa de partidă, să pună într-un plic, atât fişa sa cât şi pe cea a adversarului, să sigileze plicul şi abia apoi să oprească ceasurile. Până când nu au fost oprite ceasurile, jucătorul are dreptul să-şi schimbe mutarea secretă. Dacă după ce jucătorul a fost anunțat de către arbitru să-şi noteze mutarea secretă, acesta efectuează o mutare pe tablă, el trebuie să noteze această mutare pe fişa sa ca fiind mutarea secretă.

2. Pe plic vor fi indicate :

a) numele jucătorilor ;

b) poziția în momentul întreruperii partidei ;

c) timpul consumat de fiecare jucător ;

d) numele jucătorului care a dat mutarea secretă;

e) numărul acelei mutări

f) propunerea de remiză, dacă propunerea este curentă;

g) data, ora şi locul unde va fi reluată partida.

3. Arbitrul va verifica exactitatea datelor de pe plic şi este responsabil de păstrarea acestuia în siguranță.

Art. 12. <u>Conduita jucătorilor</u>

12.1. Jucătorii nu vor întreprinde nici o acțiune prin care partida de şah să conducă la o dispută, la o proastă reputație.

12.2. În timpul jocului este interzis jucătorilor de a se folosi de notițe tipărite sau manuscrise sau de a analiza partida pe o altă tablă de şah; de asemenea este interzis a recurge la sfaturile sau părerile unor terțe persoane, solicitate sau nesolicitate.

Fişa de partidă va fi folosită exclusiv pentru notarea mutărilor, a timpului de pe ceasuri, a propunerii de remiză şi probleme legate de o revendicare.

12.3. Jucătorii care şi-au încheiat partidele lor vor fi considerați spectatori.

12.4. Jucătorii nu au voie să părăsească ,,spațiul de joc" fără permisiunea arbitrului. Spațiul de joc este definit ca fiind format din sala de joc, săli de odihnă, grupuri sanitare, locuri desemnate pentru fumat şi alte locuri desemnate de arbitru.

Jucătorul aflat la mutare nu are voie să părăsească sala de joc fără permisiunea arbitrului.

12.5. Este interzisă, sub orice formă, distragerea sau incomodarea adversarului. Aici se include şi cererile nerezonabile sau propunerile repetate de remiză. (…)

12.7. Refuzul repetat al unui jucător de a se comporta în concordanță cu regulile de şah va fi penalizat cu pierderea partidei. Arbitrul va decide punctajul adversarului.

12.8. Dacă ambii jucători sunt găsiți vinovați, partida va fi declarată pierdută de amândoi jucători.

Art. 19. Arbitrul competiției

Pentru conducerea unei competiții trebuie să fie desemnat un arbitru. Acesta are datoria:

– de a veghea la stricta aplicare a prezentului regulament;

– de a supraveghea buna desfăşurare a concursului, stabilind dacă timpul de gândire prescris nu a fost depăşit de jucători,

– de a fixa ordinea reluărării partidelor întrerupte,

– de a veghea dacă indicațiile trecute pe plic sunt corecte,

– de a păstra plicurile respective până în momentul reluării partidelor întrerupte,

– de a aplica deciziile luate privitor la contestațiile prezentate în cursul competiției,

– de a penaliza pe jucători pentru orice abatere sau infracțiune față de prezentul regulament.

Art. 20. Interpretarea prezentului regulament

În caz de dubiu privind aplicarea sau interpretarea prezentului regulament al jocului de şah, F.I.D.E. va examina contestațiile respective şi va da decizii oficiale.

Deciziile publicate în revista F.I.D.E. *(Revue de la F.I.D.E.)* sunt obligatorii pentru toate federațiile afiliate.

NOTAȚIA ŞAHISTĂ

F.I.D.E. recunoaşte pentru toate turneele şi meciurile sale, un singur sistem de notație, cel algebric. F.I.D.E. recomandă şi folosirea acestuia în literatura şi revistele de şah. Arbitrul care observă că un jucător foloseşte un alt sistem de notație decât cel algebric trebuie să-l avertizeze pe jucătorul în cauză de această cerință.

SISTEMUL ALGEBRIC – Notația generală

Piesele, cu excepția pionilor, sunt indicate prin inițiala lor. Pionii nu sunt indicați în mod special.

Cele 8 coloane sunt indicate prin litere de la a la h, începând de la stânga spre dreapta pentru piesele albe.

Cele 8 linii transversale sunt numerotate de la 1 la 8, începând de la prima linie orizontală a pieselor albe (în poziție inițială, piesele albe se află deci pe liniile 1 şi 2, iar piesele negre, pe liniile 7 şi 8).

Fiecare căsuță este definită astfel prin combinația unei litere cu o cifră.

La inițiala piesei (cu excepția pionului) se adaugă căsuța de plecare şi căsuța de sosire. În notația prescurtată, căsuța de plecare se omite.

Astfel: Nc1-f4 înseamnă că nebunul de pe câmpul c1 a fost mutat pe câmpul f4.

Prescurtat = Nf4.

Sau: e7-e5 înseamnă că pionul de la e7 a fost mutat pe câmpul e5. Prescurtat = e5.

Când două piese de acelaşi fel pot fi jucate pe aceeaşi căsuţă, notaţia prescurtată se completează astfel: dacă, de exemplu, doi cai se află la g1 şi d2, mutarea Cg1-f3 se va scrie prescurtat astfel: Cgf3. Dacă cei doi cai se află pe g1 şi g5, atunci mutarea Cg1-f3 se va scrie prescurtat C1–f3.

Prescurtări

0-0 = rocada cu turnul h1 sau h8 (rocada mică)
0-0-0 = rocada cu turnul a1 sau a8 (rocada mare)
: sau x = luare
+ = şah
+ + = mat

Semnele folosite pentru comentarii

± – Albul stă ceva mai bine; ∓ – Negrul stă ceva mai bine; Nt – noutate teoretică;
Tr – teoria recomandă; !! – mutare excelentă; ?? – greşeală gravă; !? – mutare îndoielnică;
+ – – albul are atac decisiv; – + – negrul are atac decisiv; = – jocul este egal

EXPRESII CURENTE

1. *Piesă:* Termen general, cuprinzând în semnificaţia sa toate piesele, afară de pioni.

2. *Interferenţă:* Plasarea unei piese proprii între propriul rege şi piesa adversă care dă şah. Şahul de cal nu poate fi parat prin interferenţă. (interferenţă = interpunere).

3. *Piesă legată:* Despre o piesă care parează un şah prin interpunere şi îşi pierde astfel libertatea de mişcare, se spune că este „legată”.

4. *Şahul prin descoperire:* Şah dat de o piesă a cărei acţiune a devenit posibilă prin deplasarea altei piese.

5. *Şahul dublu:* Şah simultan, obţinut prin deplasarea unei piese care dă şah şi, totodată, deschide acţiunea unei alte piese, care, de asemenea, dă şah.

6. *Rocada mare:* Rocada cu turnul a1 sau a8 (turnul damei).

7. *Rocada mică:* Rocada cu turnul h1 sau h8 (turnul regelui).

8. *A câştiga calitatea:* A schimba un cal sau un nebun pentru un turn.

9. *A pierde calitatea:* A schimba un turn pentru cal sau un nebun.

10. *J'adoube:* Expresie folosită atunci când un jucător vrea să aranjeze o piesă pe pătrăţica sa.

TEST- GRILĂ PRIVIND „LEGILE ŞAHULUI"

Întrebările din test se referă la: ”Legile Şahului” (Regulamentul jocului de şah) şi Regulamentul de acordare a clasificărilor sportive, elaborate de Federația Română de Şah, cu respectarea prevederilor regulamentelor Federației Internaționale de Şah – FIDE).

Testul conține 100 de întrebări. Ele pot avea un singur răspuns corect, mai multe răspunsuri corecte sau nici un răspuns corect.

1. ”Legile Şahului” acoperă toate situațiile care pot apărea în timpul unei partide ?
a) da, cu condiția să fie interpretate corect ;
b) nu ;
c) da.

2. O federație națională de şah, membră FIDE are libertatea de a introduce şi alte reguli detaliate, şi în ce condiții ?
a) [regulile] să nu intre în confict cu versiunea autentică a “Legilor Şahului”;
b) [regulile] să se limiteze la teritoriul federației respective ;
c) [regulile] nu sunt valabile pentru nici un meci, campionat sau competiție de calificare sau pentru turnee FIDE, pentru titluri internaționale sau rating.

3. Tabla de joc (eşichier) se aşează între cei doi jucători astfel :
a) câmpul din dreapta jucătorilor să fie alb ;
b) câmpul din dreapta jucătorilor să fie negru ;
c) câmpul din stânga jucătorilor să fie negru.

4. Singura piesă care poate muta pe un acelaşi număr de câmpuri indiferent de poziția sa pe tabla de şah este :
a) calul ;
b) regele ;
c) nebunul ;
d) turnul :
e) pionul ;
f) dama.

5. Câmpul d5 are culoarea :
a) albă ;
b) neagră ;
c) culoarea depinde de modul de aşezare a tablei de joc.

6. Luarea “en passant“ (în trecere) poate fi făcută doar la mutarea imediat următoare avansări pionului adversarului peste două câmpuri. Această mutare regulamentară se poate executa întotdeauna ?
a) da ;
b) nu ;
c) depinde de genul competiției.

7. Rocada nu se mai poate face :
   a) dacă regele a fost deja mutat ;
   b) dacă turnul a fost deja mutat ;
   c) dacă câmpul pe care se află regele sau câmpul pe care trebuie să-l traverseze sau câmpul pe care trebuie să fie mutat sunt atacate de una sau mai multe din piesele adversarului ;
   d) dacă între rege şi turnul cu care se va face rocada se interpune o altă piesă.
8. Partida este remiză :
   a) când jucătorul aflat la mutare nu poate efectua nici o mutare regulamentară, iar regele său nu este în şah ;
   b) când se ajunge într-o poziție în care nici unul dintre jucători nu poate face şah-mat regele adversarului cu o serie de mutări regulamentare (poziție moartă) ;
   c) când cei doi jucători îşi dau acordul în acest sens în timpul partidei ;
   d) dacă o poziție identică a apărut sau poate să apară repetată pe tabla de şah de cel puțin 3 ori ;
   e) dacă fiecare jucător a efectuat ultimele 50 de mutări consecutive fără să mute vreun pion sau să captureze o piesă.
9. Când în cadrul unei mutări regulamentare sau al unei părți dintr-o astfel de mutare, o piesă a fost lăsată pe un câmp :
   a) piesa respectivă nu mai poate fi mutată pe un alt câmp ;
   b) piesa respectivă mai poate fi retrasă de pe acel câmp;
   c) piesa respectivă mai poate fi mutată dacă nu s-a apăsat pe ceas.
10. Regula potrivit căreia piesa atinsă trebuie să fie mutată sau capturată funcționează în toate situațiile posibile ?
   a) da ;
   b) nu ;
   c) nu funcționează atunci când, înainte de atingerea piesei s-a pronunțat cuvântul "j`adoube" sau "aranjez".
11. Jucătorul are dreptul de a reclama nerespectarea de către adversar a oricărui articol din regulamentul jocului de şah :
   a) tot timpul partidei ;
   b) înainte de a efectua o mutare, sau a atinge în mod intenționat o piesă ;
   c) această situație depinde de arbitru ;
12. O poziție cu rege şi cal contra rege şi cal poate fi considerată, potrivit regulamentului de şah o poziție moartă ?
   a) da, pentru că nu se poate obține decât remiză ;
   b) nu, pentru că există poziție de mat posibilă cu aceste piese ;
   c) da, pentru că nu se poata da mat în 50 de mutări.
13. O poziție cu rege + nebun + cinci pioni contra rege singur poate să fie o poziție moartă ? (poziție care nu se poate câştiga)
   a) da ;
   b) nu, pentru că într-o astfel de poziție avantajul material este suficient pentru câştig în toate variantele.
14. "Legile şahului" se referă la toate partidele :
   a) de şah practic ;
   b) de şah prin corespondență ;

c) de şah artistic (compoziție şahistă, dezlegări de probleme şi studii).

15. Partida este câştigată de :
    a) jucătorul care a făcut mat regele adversarului cu o mutare regulamentară ;
    b) jucătorul al cărui adversar anunță că cedează ;
    c) jucătorul al cărui adversar ajunge la tabla de joc cu întârziere mai mare de o oră după stardul rundei ;
16. Partida este pierdută de :
    a) jucătorul al cărui timp de gândire alocat a expirat (prin căderea stegulețului) iar poziția poate conduce la câştigarea partidei ;
    b) de jucătorul al cărui rege a fost făcut şah mat ;
    c) la a treia mutare neregulamentară făcută de acelaşi jucător ;
    d) în cazul în care mutarea secretă din plic la întreruperea partidei este neregulamentară, ambiguă sau falsă ;
17. Înainte de începerea partidei ceasul de şah se aşează :
    a) în dreapta jucătorului cu piesele albe ;
    b) în stânga jucătorului cu piesele albe ;
    c) în locul stabilit de arbitru.
18. Mutarea unui jucător este considerată a fi efectuată complet :
    a) după oprirea ceasului (după apăsarea pe ceas) ;
    b) după efectuarea mutării efectiv pe tabla de joc ;
    c) dacă ceasul de control este oprit ;
19. Jucătorul trebuie să-şi oprească ceasul cu :
    a) aceeaşi mână cu care şi-a efectuat mutarea ;
    b) cu oricare mână ;
    c) cu mâna validă.
20. Se interzice jucătorilor :
    a) folosirea în exces a forței asupra ceasului de control ;
    b) ridicarea sau trântirea ceasului ;
    c) acționarea reglajelor ceasului ;
    d) oprirea ceasului (a ambilor timpi de joc) ;
21. Folosirea necorespunzătoare a ceasului va fi penalizată cu :
    a) avertisment;
    b) acordarea suplimentară de timp de gândire pentru adversar;
    c) reducerea timpului de gândire al jucătorului sancționat;
    d) declararea că partida este pierdută de jucătorul sancționat;
    e) reducerea punctajului în partidă în defavoarea jucătorului sancționat;
    f) mărirea punctajului din partidă pentru adversar până la maximul acordat pentru acea partida;
    g) eliminarea din competiție.
22. Stegulețul este considerat căzut :
    a) atunci când arbitru observă acest fapt;
    b) atunci când unul din jucători reclamă în mod corect căderea stegulețului;
    c) atunci când căderea stegulețului are loc în mod corect, după expirarea timpului de joc acordat ;
23. Ceasul de şah poate fi înlocuit :
    a) dacă se solicită acest lucru de către unul, sau ambii jucători ;

b) dacă arbitrul constată un defect evident al ceasului ;
c) dacă se constată că reglajul inițial al ceasului nu a fost corect.

24. Dacă pe parcursul unei partide se constată că poziția inițială a pieselor a fost incorectă :
a) partida va fi anulată şi se va juca o partidă nouă ;
b) partida va continua ;
c) partida va fi pierdută de către jucătorul care nu a aşezat corect piesele în poziția inițială.

25. Dacă pe parcursul unei partide se observă că singura neregulă este aşezarea tablei de şah altfel decât prevede regulamentul de joc :
a) partida va continua dar poziția la care s-a ajuns trebuie transferată pe o tablă aşezată regulamentar.
b) partida se va anula şi se va rejuca în condiții regulamentare ;
c) partida se va considera ca încheiată remiză.

26. Dacă partida a început cu culorile inversate :
a) ea va continua, în afară de cazul când arbitrul nu hotărăşte altfel;
b) partida se anulează şi se rejoacă cu culorile corecte;
c) partida va continua până la final.

27. În timpul partidei notarea corectă a mutărilor folosind notația algebrică este :
a) obligația ambilor jucători ;
b) este benevolă ;
c) se poate folosi şi notația descriptivă sau cea numerică.

28. Propunerea de remiză trebuie :
a) să fie trecută pe fişa de notare a partidei ;
b) să fie făcută pe timpul de gândire al jucătorului care face propunerea;
c) să fie justificată de poziție sau de cerințele regulamentului.

29. ”Spațiul de joc” conform regulamentului reprezintă :
a) sala de joc , săli de odihnă, grupuri sanitare, locuri desemnate pentru fumat şi alte locuri desemnate de arbitru ;
b) sala de joc ;
c) masa de joc.

30. Jucătorul aflat la mutare :
a) nu are dreptul de a părăsi sala de joc fără permisiunea arbitrului;
b) are dreptul de a părăsi sala de joc fără permisiunea arbitrului;
c) are dreptul de a părăsi sala de joc fără permisiunea arbitrului numai pentru cinci minute ;
d) poate părăsi sala de joc numai în caz de calamități (cutremur, incendiu etc.) sau urgențe medicale.

31. La prima mutare neregulamentară făcută de un jucător :
a) arbitrul va adăuga adversarului două minute în plus ;
b) arbitrul va adăuga adversarului patru minute în plus ;
c) arbitrul va acorda un avertisment.

32. La a doua mutare neregulamentară făcută de un jucător :
a) arbitrul va mai adăuga adversarului două minute în plus ;
b) arbitrul va adăuga adversarului patru minute în plus ;
c) arbitrul va acorda un avertisment.

33. Notarea mutărilor pe fişa de concurs este obligatorie :

a) în toate cazurile ;

b) nu este obligatorie în situația când un jucător are mai puțin de 5 minute pe ceas şi nu primeşte un timp adițional de minimum 30 secunde sau mai mult la fiecare mutare ;

34. Dacă ambii jucători sunt în imposibilitate de a nota partida :

a) arbitrul sau un asistent al acestuia trebuie să încerce să fie prezent şi să noteze partida, urmând ca după căderea unui steguleț, arbitru va opri ceasurile, apoi ambii jucători îşi vor completa fişele, folosind fişa arbitrului sau fişa adversarului;

b) vor fi penalizați de arbitru ;

c) jucătorul care depăşeşte timpul de gândire alocat partidei, va pierde partida.

35. La finalul partidei ambii jucători vor semna ambele fişe de joc, indicând rezultatul partidei.

a) dacă rezultatul este incorect trecut, acest rezultat va rămâne valabil, în afară de cazul când arbitrul nu hotărăşte altfel ;

b) dacă fişele nu sunt semnate de ambii jucători, nu se validează rezultatul;

c) fişele de partidă sunt proprietatea organizatorilor.

36. Un jucător poate să propună remiză :

a) după ce a făcut mutarea pe tablă şi înainte de oprirea propriului ceas şi punerea în funcțiune a ceasului adversarului ;

b) această propunere se notează şi pe fişa de concurs şi nu poate fi retrasă ;

c) dacă ultimele 50 de mutări consecutive ale fiecărui jucător s-au efectuat fără mutarea vreunui pion sau capturarea vreunei piese ;

d) la solicitarea corectă a jucătorului aflat la mutare, când aceeaşi poziție apare a treia oară (nu neapărat prin repetarea mutărilor);

e) dacă consideră că poziția este egală ;

f) dacă este la mutare şi are mai puțin de două minute pe ceas, el poate să ceară remiză înainte de căderea stegulețului – el va opri ceasurile şi va chema arbitrul ;

g) dacă consideră că s-a ajuns la o ”poziție moartă”.

37. ”Activizarea” este :

a) ultima fază a partidei, când toate mutările până la sfârşitul partidei trebuie efectuate într-un timp limitat ;

b) este etapa intermediară până se ajunge la întreruperea partidei ;

c) se aplică doar la sistemul ”blitz”.

38. O partidă de şah rapid este acea partidă în care toate mutările trebuie efectuate într-un interval de timp fix :

a) între 10 şi 30 de minute ;

b) între 15 şi 60 de minute ;

c) de o oră.

39. La şahul rapid, spre deosebire de şahul practic ”normal” :

a) jucătorii nu sunt obligați să noteze mutările ;

b) după ce fiecare jucător a efectuat câte trei mutări, nu se mai pot face revendicări privind poziția incorectă a pieselor, orientarea tablei de şah sau fixarea ceasului. În cazul poziționării inverse a regelui şi reginei, rocada cu acest rege nu este permisă ;

c) dacă ambele stegulețe sunt căzute partida este remiză.

40. O partidă de blitz este partida în care :

a) toate mutările trebuie efectuate într-un interval mai mic de 30 minute ;
b) toate mutările trebuie efectuate în 10 minute ;
c) toate mutările trebuie efectuate într-un interval mai mic de 15 minute .

41. La ora stabilită pentru începerea partidei :

a) se pune în mişcare ceasul jucătorului care are piesele albe ;
b) jucătorul cu piesele negre apasă pe ceas ;
c) arbitrul porneşte toate ceasurile.

42. Dacă nici unul dintre jucători nu este prezent la începutul partidei :

a) jucătorul care are piesele albe va pierde tot timpul care trece până la sosirea sa, în afară de cazul în care regulamentul competiției sau arbitrul nu decid altfel ;
b) timpul se va împărți în mod egal între jucători ;
c) după depăşirea unei ore, ambii jucători pierd partida.

43. Dacă un jucător deranjează una sau mai multe piese :

a) el va aranja corect poziția pe timpul său ;
b) dacă este necesar, fie jucătorul, fie adversarul său, va opri ceasurile şi va solicita asistența arbitrului ;
c) arbitrul poate penaliza jucătorul care a deranjat piesele ;
d) în mod repetat, va fi penalizat cu pierderea partidei.

44. Arbitrul care observă că un jucător foloseşte un alt sistem de notație decât cel algebric :

a) trebuie să-l avertizeze pe jucătorul în cauză despre această cerință ;
b) va admite şi alt sistem inteligibil de notare a mutărilor ;
c) va permite şi sistemul figurativ folosit de publicatia ”SAHOVSKI INFORMATOR”.

45. Matul se notează astfel :

a) ++ ;
b) ≠ ;
c) # .

46. Captura unei piese se notează astfel :

a) : ;
b) x ;
c) e.p.

47. În cazul în care s-a întrerupt o partidă, pe plic se vor indica :

a) numele jucătorilor;
b) poziția înaintea mutării secrete ;
c) timpul utilizat de fiecare jucător ;
d) numele jucătorului care a dat mutarea secretă ;
e) numărul mutării secrete ;
f) propunerea de remiză, dacă propunerea este curentă;
g) data, ora, locul unde va fi reluată partida ;
h) clubul şi titlul sportiv sau clasificarea jucătorilor.

48. În cadrul sistemului algebric de notare a partidei de şah :

a) în limba română regele se notează cu litera R ;
b) în limba engleză regele se notează cu litera K ;
c) în limba engleză dama se notează cu litera Q ;

d) în limba română pionul se notează cu litera p .

49. Rolul arbitrului :

a) va veghea la respectarea strictă a Regulilor de joc ;

b) va acționa în interesul competiției ;

c) va asigura menținerea unei bune atmosfere de joc şi ca jucătorii să nu fie deranjați ;

d) va observa partidele, în special când jucătorii au timp de gândire redus ;

e) va impune penalități pentru jucători atunci când este necesar ;

f) va asigura condițiile de iluminat şi microclimat optim în sala de joc.

50. Toate drepturile (copyright) pentru "The FIDE Laws of Chess" (Legile şahului) sunt rezervate :

a) pentru FIDE Commerce ;

b) pentru F.R. ŞAH ;

c) pentru editura care a publicat această lucrare.

51. Fumatul în sălile de joc :

a) nu va fi permis pe toată durata turneului ;

b) separat de sala de joc, organizatorii turneului vor asigura jucătorii şi oficialii cu un spațiu unde fumatul va fi permis;

c) dacă reglementările locale interzic total fumatul înlăuntrul clădirilor, jucătorii şi oficialii vor fi asigurați cu ieşiri uşor accesibile.

52. Drepturile TV, filmare, fotografiere :

a) aparțin organizatorului ;

b) numai când FIDE numeşte organizatorul se va încheia o înțelegere amănunțită specificând procentele de bani primite de organizator, de jucători şi de FIDE (în general : 40%, 30%,respectiv 20%) ;

c) aparțin federației naționale respective .

53. Un jucător care a pierdut trei partide prin neprezentare :

a) va fi eliminat din concurs :

b) va fi sancționat disciplinar de către asociația de şah județeană ;

c) va pierde doar partidele respective putând continua concursul.

54. Este nesportiv să se prearanjeze rezultatul partidelor.

a) arbitrii, într-un caz clar de contravenientă, pot da sancțiuni ;

b) arbitrii trebuie să vegheze pentru a împiedica aranjamentele ;

c) arbitrii trebuie să consemneze strict rezultatul trecut pe fişele de concurs ale jucătorilor indiferent de aranjamentele făcute, dar neobservate de arbitru.

55. Dacă un jucător a terminat mai puțin de 50% din partidele sale şi părăseşte turneul Berger (tip fiecare cu fiecare) :

a) punctele lui rămân în diagrama turneului (în scopul obținerii de coeficienți şi de titluri) însă punctele câştigate de el sau împotriva lui nu sunt puse la socoteală în clasamentul final;

b) partidele nejucate ale jucătorului şi ale adversarilor sunt notate cu (-) în diagrama turneului.

56. Dacă un jucător a terminat cel puțin de 50% din partidele sale şi părăseşte turneul (tip fiecare cu fiecare) :

a) punctele lui rămân în diagrama turneului şi vor fi puse la socoteală în clasamentul final ;

b) partidele nejucate ale jucătorului sunt notate cu (--) în diagrama turneului şi cele ale adversarilor săi cu (+).

57. Dacă un jucător se retrage dintr-un turneu sistem elvețian :

a) punctele realizate de el şi de adversarii lui rămân în diagramă pentru scopuri de coeficienți, însă numai partidele care au fost jucate efectiv sunt introduse în calcul pentru coeficienți ;

b) aceleaşi reguli se aplică dacă în locul unui jucător este implicată o echipă ;

c) deoarece partidele nejucate nu sunt introduse în calcul pentru coeficienți, ele trebuie să fie clar notate ca atare cu (+) şi (-).

58. Organizatorul competiției (turneului) trebuie să transmită la Federația Română de Şah (sau la FIDE) cu cel puțin două 20 zile înainte solicitarea de aprobare a competiției respective precizând datele obligatorii :

a) denumirea competiției ;
b) localitatea ;
c) data startului ;
d) data încheierii competiției ;
e) organizatorul competiției (club, asociație sportivă etc.) ;
f) mod de organizare turneu (Berger sau sistem elvețian)
g) timpul de control al partidelor ;
h) arbitrul şef – propunere ;
i) arbitrul asistent – propunere ;

59. După aprobarea competiției de către federație, nominalizarea arbitrului (arbitrilor) precum şi eventuale recomandări sau precizări suplimentare :

a) competiția începe la data aprobată cu şedința tehnică ;

b) numai jucătorii cu legitimație valabilă şi cu toate vizele actualizate au drept de joc ;

c) se stabilesc orele de desfăşurare ale rundelor şi zilele de concurs ;

d) se stabilesc taxele de participare ale jucătorilor ;

e) are loc tragerea la sorți a numerelor de intrare în concurs .

60. Arbitrul întocmeşte diagrama inițială a competiției :

a) în care jucătorii sunt trecuți în ordinea tragerii la sorți ;
b) în care se trece numărul de identificare al jucătorilor, carnet + nr. FIDE ;
c) în care se trece coeficientul Elo sau CIV al jucătorilor ;
d) în care se trece titlul sau categoria jucătorilor ;
e) în care se trece clubul de apartenență al jucătorilor ;
f) în care se trec punctele obținute de jucători, pe măsura desfăşurării rundelor ;
g) în care se trece punctajul final obținut de fiecare jucător ;
h) în care se trece Rav (pentru turnee validate de FIDE) – media CIV;
i) în care se trece Rprfm (pentru turnee validate de FIDE) – rezultatul aşteptat.

61. Arbitrul întocmeşte diagrama finală a competiției având datele menționate mai sus.

a) suplimentar se trece coeficientul Bucholz (pentru sistem elvețian), sau sistem Sonneborg-Berger (pentru sistem fiecare cu fiecare) ;

b) dacă este cazul se trece şi al doilea criteriu de departajare ;

c) se trece coeficientul Chg*K (variația punctajului CIV);

d) se trece categoria finală pentru fiecare jucător şi separate, sub diagramă, se trec dacă este cazul jucătorii care au îndeplinit în concurs norme superioare celei inițiale, sau dacă au confirmat titlul obținut ;

e) diagramele finale vor fi verificare de federație şi vor fi avizate de responsabilii din partea colegiului de arbitrii, departamentului de clasificări sportive şi de ofițerul FIDE (sau conducerea Federației Române de Şah).

62. Jucătorul care este la mutare nu poate părăsi masa de joc fără permisiunea arbitrului.

a) dacă lipseşte fără asentimentul arbitrului mai mult de 5 minute şi cel mult 15 minute, el va primi o sancțiune şi va trebui să dea explicații credibile despre modul cum a utilizat acest timp şi despre cauzele care l-au împiedicat să-l anunțe pe arbitru ;

b) dacă durata absenței jucătorului depăşeşte 15 minute, va fi sancționat cu pierderea partidei ;

c) în cazul în care un jucător sau un grup de jucători întârzie la începutul concursului, dacă întârzierea este provocată de o cauză care nu poate fi atribuită jucătorilor, atunci trebuie să se facă unele concesii, în măsura posibilităților, fără a crea însă greutăți celorlalți jucători şi nici organizatorilor.

63. Potrivit principiului : „în situații speciale se aplică reguli speciale" :

a) arbitrul, în cazul unor crize de timp concomitente, poate face o "delegare de autoritate" altor persoane care să-l ajute : jucători care au terminat partida care sunt şi ei arbitrii, spectatori care au calitatea de arbitru sau persoane din staff-ul federației centrale de şah sau locale;

b) dacă arbitrul este totuşi nevoit să urmărească mai mult de o partidă, el nu va nota mutările la nici una, dar va supraveghea căderea stegulețului la toate.

64) Când între jucători intervine un dezacord, cu privire la interpretarea şi aplicarea anumitor prevederi regulamentare se va face o contestație scrisă în termen de 30 de minute de la producerea evenimentului ;

a) contestația va fi înaintată spre soluționare arbitrului concursului sau brigăzii de arbitrii ;

b) contestația se va taxa conform reglementărilor financiare în vigoare şi va fi însoțită de o mărturie scrisă de la o a treia persoană, independentă, neutră ;

c) partida se va suspenda până la pronunțarea deciziei arbitrului sau a comisiei de arbitrii, care vor depune toate eforturile pentru rezolvarea cazului prin reconcilierea părților ;

d) dacă nu se poate rezolva, pe calea reconcilierii, retragerea contestației se va trece la rezolvarea cazului prin sancționarea vinovatului sau a vinovaților ;

e) în vederea asigurării respectării regulamentului, cât şi pentru a menține disciplina, se va acorda una din sancțiunile :

– acordarea unui avertisment;

– penalizarea la timp a unui jucător sau acordarea de timp în plus adversarului acestuia ;

– anularea unei partide şi jucarea unei noi partide în locul celei anulate ;

– declararea unei partide pierdută de un jucător şi câştigată de adversarul său;

– declararea partidei pierdute de ambii jucători ;

– eliminarea unui jucător sau a unei echipe din competiție ;

– avertizarea unui spectator sau evacuarea acestuia din spațiul de joc.

65. Apelul împotriva deciziei arbitrului se face în scris, în termen de 30 de minute de la luarea la cunoştinţă despre decizia dată de arbitru la contestaţie şi se va depune la arbitru ;

a) arbitrul va convoca juriul de apel sau va înainta apelul la federaţie pentru rezolvare ;

b) apelul se va taxa conform reglementărilor în vigoare ;

c) hotărârile luate de forurile menţionate la paragraful „a" rămân definitive.

66. În turnee şi în meciuri se întâmplă în mod frecvent ca doi sau mai mulţi participanţi (jucători sau echipe) să obţină acelaşi număr de puncte în clasament. În aceste cazuri, pentru departajarea acestor egalităţi, în vederea stabilirii clasamentului definitiv, se aplică un sistem de departajare :

a) calcularea "Sonneborn" –ului ;

b) calcularea "Bucholtz" –ului ;

c) alte sisteme de departajare (rezultatul direct între jucătorii aflaţi la egalitate, vârstă, meci de baraj etc) ;

d) dacă egalitatea se menţine după mai multe criterii de departajare, atunci ultima posibilitate de departajare va fi tragerea la sorţi.

67. Calcularea "Sonneborn"-ului într-un turneu individual :

a) pentru efectuarea acestei operaţii se adună totalurile punctelor de la jucătorii la care a câştigat şi jumătate din totalurile punctelor de la jucătorii cu care a făcut remiză jucătorul vizat – nu se adună nimic de la cei la care a pierdut şi nici punctele proprii nu se adună ;

b) pentru efectuarea acestei operaţii se adună totalurile punctelor de la jucătorii la care a câştigat şi jumătate din totalurile punctelor de la jucătorii cu care a făcut remiză jucătorul vizat – nu se adună nimic de la cei la care a pierdut , dar se adună punctele proprii ;

68. În turneele organizate în sistem turneu deschis (elveţian) pentru departajarea egalităţilor se aplică sistemul de departajare „Bucholz", în funcţie de precizările făcute de organizatori la şedinţa tehnica, în trei variante :

a) punctajul Bucholtz general se obţine prin totalizarea punctelor obţinute de toţi adversarii unui jucător. Totalul mai mare trece în faţă ;

b) punctajul Bucholtz mediu se obţine prin scăderea din punctajului Bucholtz general a punctelor obţinute de unul sau doi adversari cu cele mai puţine puncte realizate, precum şi a punctelor obţinute de unul sau doi adversari cu cele mai multe puncte realizate. Totalul mai mare trece în faţă.

c) aceste punctaje se pot aplica separat, de sine stătător, fiecare sau împreună, într-o succesiune oarecare.

69. Principiile de bază ale concursurilor în sistemul de joc "elveţian":

a) numărul rundelor de joc este declarat la începutul concursului ;

b) doi jucători pot juca unul cu altul numai o singură dată ;

c) perechile se formează între jucători cu acelaşi punctaj sau cu punctaj apropiat;

d) dacă este posibil, un jucător primeşte piesele albe de atâtea ori de câte ori primeşte piesele negre ;

e) dacă este posibil, un jucător primeşte cealaltă culoare decât cea primită în runda anterioară ;

f) ordinea în clasamentul final este stabilită prin însumarea punctelor câştigate: 1 punct pentru victorie, ½ punct pentru remiză şi nici un punct pentru înfrângere ;

g) un jucător al cărui adversar nu se prezintă la o partidă programată primeşte 1 punct.

70. Stabilirea rangului :

a) înainte de formarea perechilor pentru prima rundă se pregăteşte lista participanților şi jucătorii primesc numere conform ordinii lor de pe listă : numărul 1 este jucătorul cu cel mai mare rang şi coeficient (are rangul cel mai mare) – jucătorii cu acelaşi coeficient, sau fără coeficient, sunt înşiruiți în ordinea titlurilor (clasificărilor) şi apoi prin tragere la sorți, fişele individuale tip trebuie să fie folosite la înregistrarea datelor jucătorilor.

b) se va folosi ultima listă oficială CIV + Elo a Federației Române de Şah.

71. Acordarea pauzei :

a) dacă în fiecare rundă numărul participanților este impar, pauză se dă jucătorului cu rangul cel mai mic din grupă cu cele mai puține puncte;

b) un jucător poate rămâne liber numai o singură dată – un jucător care a câştigat un punct prin neprezentare, după aceea nu mai poate rămâne liber ;

c) un jucător rămas liber obține un punct în acea rundă – el nu are adversar în runda respectivă şi se consideră că nu a avut culoare

72. Formarea perechilor într-o grupă de puncte :

a) dacă se foloseşte un calculator pentru formarea perechilor şi pentru înregistrarea rezultatelor, acesta este considerat ca un ajutor pentru arbitru (el poate accepta sau schimba datele oferite de calculator, oricum arbitrul are responsabilitatea finală) ;

b) doi jucători care nu au jucat între ei sunt considerați compatibili, cu condiția ca împerecherea lor să nu determine, pe oricare dintre ei, să aibă aceeaşi culoare în trei runde consecutive, sau unul din ei să aibă o culoare cu trei mai mult decât cealaltă culoare ;

c) jucătorii cu acelaşi punctaj formează o grupă de puncte. Grupa mediană este grupa de puncte cu jucătorii care au punctajul egal cu jumătatea numărului de runde ce au fost jucate;

d) formarea perechilor începe cu grupa cu cele mai multe puncte şi merge în jos, până înainte de grupa mediană de puncte, apoi continuă cu grupa cu cele mai puține puncte şi merge în sus până la grupa mediană de puncte, care este ultima la formarea perechilor. A grupa mediană de puncte perechile se formează de sus în jos ;

e) înainte de formarea perechilor dintr-o grupă de puncte sunt identificați şi transferați, la o grupă de puncte vecină, jucătorii din grupă are nu au adversari potriviți din următoarele motive :

– jucătorul a întâlnit deja toți componenții grupei lui de puncte ;

– jucătorul a primit deja o culoare cu două mai mult peste alocarea egală şi nu există adversar compatibil în grupa de puncte care să-l permită să aibă culoarea corespunzătoare;

– jucătorul a primit deja aceeaşi culoare în precedentele două runde şi nu există adversar compatibil în grupa de puncte care să-l permite culoarea alternantă;

– este necesar de a face par numărul de jucători în grupa de puncte;

un jucător transferat în acest fel este considerat că flotează.

73. Jucătorul care flotează este jucătorul transferat la altă grupă de puncte, în concordanță cu cele de mai sus sau pentru că nu I se poate găsi un adversar compatibil în grupa sa de puncte, oricâte schimbări s-ar încerca.

a) când formarea perechilor se face în jos, jucătorul care flotează este trecut la grupa de puncte imediat inferioară;

b) când formarea perechilor se face în sus, jucătorul care flotează este trecut la grupa de puncte imediat superioară;

c) când o grupă de puncte se egalizează, se stabileşte culoarea cuvenită jucătorilor şi se alege ca să floteze un jucător care va tinde să egaleze numărul jucătorilor ce urmează să primească culori diferite.

74. Excepții aplicate la ultima rundă a "elvețianului" :

a) regula trei cerând ca jucătorii cu acelaşi număr de puncte să formeze perechi, dacă ei nu s-au întâlnit într-o rundă anterioară, va avea prioritate asupra alternării sau egalizării culorilor, chiar dacă pentru aceasta unul dintre jucători ar primi pentru a treia rundă consecutiv, sau ar primi aceeaşi culoare cu trei mai mult decât cealaltă culoare.

b) nu se poate aplica excepții de la reguli în ultima rundă a unui turneu în sistem elvețian.

75. Se admite întârzierea la şedința tehnică sau la o rundă de joc :

a) nu se admite ;

b) dacă notificarea termenului de sosire a jucătorului este în timp pentru începerea primei runde ;

c) dacă notificarea termenului de sosire a jucătorului este în timp abia pentru începerea rundei a doua, atunci jucătorul nu participă la formarea perechilor pentru rundele pe care nu le poate juca, primeşte un rang corespunzător şi participă la formarea perechilor, numai când soseşte de fapt – el nu primeşte puncte pentru rundele nejucate.

76. În termen de maxim 30 minute de la o decizie a arbitrului, se poate face apel la "Comisia de apel" :

a) această comisie este compusă din : un preşedinte + doi membrii + două rezerve (obligatoriu un preşedinte + doi membri) ;

b)"Comisia de apel" va întocmi un proces verbal cu această ocazie.

c) decizia comisiei de apel este definitivă şi irevocabilă.

77. Ceasul arbitrului trebuie să fie foarte exact :

a) este de dorit să aibă şi o confirmare a preciziei (certificare metrologică) ;

b) trebuie de asemenea ca arbitrul să aibă un ceas de rezervă ;

c) debutul rundelor şi alte reglementări ce pot apare pe parcursul concursului se fac după ceasul arbitrului.

78. Printre atribuțiile arbitrului se află ;

a) să asigure un şah de rezervă ;

b) să asigure un ceas de rezervă ;

c) să aibă plicuri şi coli de scris ptr. Partide întrerupte, calcule etc;

d) să aibă o lanternă ;

e) să aibă la dispoziție un medic (sau să poată fi adus rapid) ;

f) să cunoască căile de evacuare din clădire în caz de incendiu ;

g) trebuie să atenționeze jucătorii să închidă telefoanele mobile în arealul de joc ;

h) să afişeze la loc vizibil diagrama turneului, dar nu într-un loc care care ar putea bloca circulația prin sala de joc ;

i) înainte de concurs trebuie afişate criteriile de departajare în ordine.

j) să afişeze la loc vizibil în sala de joc principalele prevederi regulamentare specifice respectivei competiții, să le comunice jucătorilor, înainte de concurs, sau să înmâneze jucătorilor câte un exemplar în scris ale acestor prevederi.

79. În cazul partidelor care se joacă cu activizare, dacă un jucător care este la mutare, are mai puțin de două minute pe ceas el poate să ceară remiză înainte de căderea stegulețului. El va opri ceasurile şi va chema arbitrul :

a) Dacă arbitrul consideră că adversarul nu a făcut nici un I pentru a câştiga partida prin mijloace normale sau dacă nu este posibil ca partida să fie câştigată prin mijloace normale, el va declara partida remiză. Altfel el poate să-şi amâne decizia sau să respingă cererea.

b) Dacă arbitrul îşi amână decizia, adversarului I se pot acorda două minute în plus la timpul de gândire şi partida va continua în prezența arbitrului, dacă este posibil. Arbitrul va declara rezultatul final după căderea stegulețului

c) Dacă arbitrul respinge cererea, adversarului I se vor acorda 2 minute în plus la timpul de gândire.

d) Decizia arbitrului va fi finală conform cu art. De mai sus paragraful a), b), c) .

e) Dacă ambele stegulețe au căzut şi este imposibil să se stabilească stegulețul care a căzut primul, partida este remiză.

80. Conduita jucătorilor :

a) Jucătorii nu vor întreprinde nici o acțiune prin care partida de şah să conducă la o dispută, la o proastă reputație ;

b) pe parcursul partidei, se interzice jucătorilor să facă uz de orice fel de notițe, de surse de informare, sfaturi sau să analizeze pe alte table de şah ;

c) fişa de partidă va fi folosită exclusiv pentru notarea mutărilor, a timpului de pe ceasuri, a propunerii de remiză şi probleme legate de o revendicare ;

d) jucătorii care şi-au încheiat partidele vor fi considerați spectatori;

e) jucătorii nu au voie să părăsească ”spațiul de joc” fără permisiunea arbitrului (spațiul de joc este definit ca fiind format din sala de joc, săli de odihnă, grupuri sanitare, locuri desemnate pentru fumat şi alte locuri desemnate de arbitru.

f) jucătorul aflat la mutare nu are voie să părăsească sala de joc fără permisiunea arbitrului;

i) este interzisă distragerea atenției sau enervarea adversarului în orice fel (aici se I şi cererile nerezonabile sau propunerile repetate de remiză).

81. Încărcarea oricărei prevederi din articolul de mai sus va fi penalizată.

a) refuzul repetat al unui jucător de a se comporta în concordanță cu regulile de şah va fi penalizat cu pierderea partidei – arbitrul va decide punctajul adversarului.

b) dacă ambii jucători sunt găsiți vinovați conform articolului a) de mai sus, partida va fi declarată pierdută de ambii jucători.

82. Solicitarea autorizării interne şi internaționale de organizări de competiții omologabile se va face în două exemplare F. R. Şah şi FIDE sub semnătură şi ştampilă autorizată şi va avea avizul Asociației Județene de Şah :

a) solicitarea va fi transmisă numai în original, prin poştă în timp util (cel puțin cu 20 zile înainte de debutul competiției) ;

b) nu se acceptă documente transmise prin fax sau prin e-mail.
c) documentele vor fi transmise în dublu exemplar.

83. Arbitrii care transmit în mod eronat sau incomplet datele de identificare ale sportivilor participanți, sau datele de concurs :
a) vor fi supuşi analizei Colegiului Central de Arbitrii ;
b) vor fi sancționați ;
c) arbitrii care înregistrează mai multe abateri nu vor mai fi aprobați şi delegați la competițiile oficiale.

84. La încheierea competiției organizatorul competiției sub semnătură şi ştampilă autorizată va transmite în 4 exemplare :
a) raportul de arbitraj, diagramele de concurs, fişele de partidă;
b) obligatoriu de asemenea va transmite baza de date computerizată a competiției: lista de bază, diagrama inițială, toate datele de identificare internă şi internațională a sportivilor participanți, rezultatele fiecărei runde, diagrama finală, fişe individuale – sistem elvețian, tabelul clasificărilor sportive realizate în competiție, tabelul calculației rating CIV, certificat de titlu sau normă internațională pentru titlu, certificat de normă internațională pentru arbitru sau organizator, notificări privind situații speciale, diferite, comisie de apel.
c) pentru concursurile care se omologhează la FIDE, datele vor fi transmise într-o limbă internațională FIDE (engleză sau franceză).

85. Titlul de „Maestru emerit al sportului" se acordă de MTS sportivilor care au participat la competițiile internaționale oficiale de seniori şi au realizat :
a) 1 medalie de aur la Campionatele Mondiale;
b) 2 locuri II-III la Campionatele Mondiale sau 2 locuri I-II la Campionatele Europene;
c) 3 locuri II-III la Campionatele Europene.

86. Titlul de „Maestru al sportului" se acordă de MTS , la propunerea F. R. Şah sportivilor care realizează unul din următoarele rezultate :
a) FIDE i-a acordat un titlu internațional (Maestru FIDE, Maestru Internațional, Mare Maestru);
b) a obținut două performanțe din cele de mai jos :
- o medalie la CM sau CE individuale şi pe echipe, de tineret şi de juniori I;
- 1 loc I-VI în CN individuale de seniori;
- 1 loc 1 în Finalele Campionatelor Naționale individuale de tineret şi jun. I;
- locul I la masa respectivă, în echipa de club care a câştigat titlul de campioană națională în CN pe echipe de seniori;

c) a realizat două norme (însumate să fie egale cu 20 de partide) prevăzute în tabelele oficiale respectând condițiile : Ello de cel puțin 2300 la masculin şi 2100 la feminin; nr. De partide jucate minim 9; jucătorii să fie de la minim trei structuri sportive; cel mult 50% din jucători pot fi de la aceeaşi structură sportivă; cel puțin 80% din concurenți să dețină rating Elo.

87. Titlul de „Candidat de maestru" se acordă de F.R. Şah unui sportiv care :
a) i-a fost acordat de FIDE titlu de Candidat de Maestru FIDE;
b) a realizat un loc VI-X la CM sau CE de juniori I şi II;
c) a realizat un loc II –III la Finalele CN de juniori I şi II;
d) a realizat două norme, conform tabelelor oficiale, respectând următoarele

condiții : Elo de cel puțin 2200 la masculin şi 2000 la feminin; nr. De partide jucate minim 9; jucătorii să fie de la minim trei structuri sportive; cel mult 50% din jucători pot fi de la aceeaşi structură sportivă; cel puțin 50% din concurenți să dețină rating Elo.

88. Categoria I se acordă unui sportiv care realizează două norme, conform tabelelor oficiale, şi deține un CIV de minim 600 la masculin şi 500 la feminin, respectând următoarele condiții :

a) nr. De partide jucate minim 7; jucătorii să fie de la minim trei structuri sportive; cel mult 50% din jucători pot fi de la aceeaşi structură sportivă; la concursurile desfăşurate în sistem elvețian dacă numărul concurenților de la aceeaşi structură sportivă este mai mare de 50%, fişa individuală a jucătorului care a obținut norma trebuie să aibă aceeaşi componență ca la un turneu închis;

b) jucătorii care intră în Lista Rating Elo li se atribuie în mod direct categoria I.

c) să nu se joace mai mult de două runde într-o zi ;

d) timpul de joc alocat să nu fie mai mic de 1 oră şi 45 de minute pentru 40 de mutări, restul de mutări urmând a se efectua în o oră până la încheierea partidei;

89. Categoria a II-a se acordă sportivului care deține un rating CIV de minimum 500 la masculin şi 450 la feminin.

a) se acceptă timpul de joc de 2 ore pentru întreaga partida ;

b) jocul să fie guvernat de Legile Şahului;

c) se poate acorda şi în cadrul concursurilor „de casă” (cu jucători de la un singur club).

90. Categoria a III-a se acordă unui sportiv neclasificat care obține o singură normă prevăzută în tabelele oficiale.

a) Numărul minim de partide jucate este de 7 ;

b) Numărul minim de partide jucate este de 8.

91. Dacă un sportiv obține o normă de clasificare sportivă înainte de încheierea concursului, el poate solicita arbitrului consemnarea normei din partidele deja jucate, ignorându-se pentru norma sa ulterioarele rezultate din concurs.

a) arbitrul va valida posibila mărire a numărului de partide pentru norma respectivă sau pentru o normă superioară în cazul în care sportivul realizează succesiv, rundă de rundă, punctajele prevăzute în performanța rating.

b) arbitrul nu va valida posibila mărire a numărului de partide pentru norma respectivă sau pentru o normă superioară.

92. Şahiştii români de la neclasificat la Mare Maestru vor avea calculație rating internă pentru Lista rating CIV.

a) pentru a fi înscrişi pe lista CIV jucătorii trebuie să achite viza anuală CIV;

b) lista CIV se actualizează o dată pe trimestru.

93. Baza de calcul (CIV-ul de pornire) este egal cu 400.

a) sportivii care nu au deținut anterior rating CIV (categ. Sportive : a II-a, a III-a şi neclasificat vor avea rating CIV egal cu 400 de puncte.

b) sportivii care au deținut rating CIV anterior, vor avea noul CIV egal cu vechiul CIV – (minus) 1000 de puncte.

94. Sportivilor cu categorii sportive şi titluri internaționale, având rating Elo li se va atribui rating CIV egal cu :

a) valoarea rating-ului Elo – (minus) 1000 puncte;

b) valoarea rating-ului Elo – (minus) 400 puncte.

95. Normele de clasificare sportivă obținută anterior şi omologate de F.R. Şah nu se pierd.

a) excepție fac categoriile sportive obținute înainte de 1990 ;

b) jucătorii care nu au mai participat de cinci ani în concursuri oficiale pierd ultima clasificare sportivă.

96. Pentru calculul unei norme se procedează astfel :

a) la concursurile în sistem turneu se face suma rating-ului CIV al tuturor jucătorilor şi se împarte la numărul lor;

b) se caută la tabelele anexate, la numărul de partide efectiv jucate, între ce limite se încadrează media respectivă şi câte puncte sunt necesare pentru norma respectivă.

97. La un concurs sistem turneu masculin cu 12 jucători, având suma rating CIV egală cu 14.580 :

a) media CIV este 1215 ;

b) sunt 11 runde de joc ;

c) se foloseşte tabelul cu media CIV pentru 11 runde jucate ;

d) pentru titlul de maestru avem intervalul 1199-1235 în care se încadrează media CIV a turneului de 1215, iar la rubrica punctaj necesar avem cifra 7, adică minim 7 puncte pentru obținerea normei de maestru ;

e) pentru titlul de candidat de maestru avem intervalul 1201-1236, în care se încadrează media CIV a turneului de 1215, iar la rubrica punctaj necesar avem cifra 5,5 adică minim 5,5 puncte pentru obținerea normei de CM;

f) procedând similar cu celelalte rubrici din tabel, observăm că toate celelalte intervale de la categoriile masculine sunt inferioare mediei concursului nostru, adică 1215. În consecință, pentru obținerea la masculin a categoriilor I, II, sau III avem nevoie de punctajul minim înscris la rubrica punctajului necesar, adică 3,5 puncte.

98. La concursurile desfăşurate în sistem elvețian se face suma rating-urilor CIV ai adversarilor întâlniți la care se adaugă ratingul CIV al titularilor fişei, se face media şi se procedează similar ca la un turneu închis.

a) se poate excepta din calculul mediei CIV, rating-ul titularului fişei ;

b) într-un turneu elvețian, partidele pierdute prin neprezentare nu se rejoacă, iar după cea de-a treia absență, jucătorul respectiv este eliminat din turneu.

c) indiferent de tipul turneului, jucătorului care pierde o partidă prin neprezentare şi nu-şi poate motiva absența, nu I se validează norma de clasificare sportivă realizată în respectivul concurs, chiar dacă realizează punctajul necesar acordării acelei norme.

99. Pentru calcularea mediei CIV / Elo a unui turneu, în scopul obținerii unei norme de clasificare sportivă de către un jucător :

a) se pot elimina unul sau mai mulți adversari cu rating-uri mai mai mici, pentru a creşte propria medie rating, cu condiția ca jucătorul respectiv să fi obținut victorii la adversarii neluați în calcul şi numărul de partide jucate rămase să nu fie sub minimul admis, prevăzut la categoriile respective;

b) punctajele realizate prin + (plus) sau – (minus) nu se iau în calcul pentru acordarea de norme de clasificare sportivă şi nici pentru rating Elo / CIV;

c) dacă înaintea ultimei runde un jucător are deja punctajul necesar pentru o normă de clasificare sportivă superioară, iar adversarul său nu se prezintă

(forfaitează), norma sa va fi socotită din numărulde partide jucate plus cea câştigată prin neprezentare;

d) dacă un sportiv realizează un rezultat superior normei unei categorii sau titlu sportiv, punctele ce depăşesc norma respectivă vor fi luate în calcul pentru creşterea numărului de partide necesare.

100. Federațiile de şah naționale şi FIDE reglementează clasificările sportive în următoarele domenii :

a) şah practic ;
b) şah prin corespondență;
c) compoziție şahistă;
d) dezlegări de probleme şi studii;
e) şah prin internet;
f) şah pentru amatori;
g) arbitrii de şah;
h) instructori de şah;
i) organizatori internaționali;
j) titluri onorifice.

TEST SUPLIMENTAR PRIVIND ,, LEGILE ŞAHULUI”
(necesar în cazul departajării)

1. Referindu-ne la posibilitățile de a muta, la prima mutare a unei partide de şah sunt posibile :

a) 32 de mutări ;
b) 40 de mutări;
c) 20 de mutări.

2. Pe o tablă de şah se află numai o damă plasată pe câmpul central e4.
Pe câte câmpuri poate fi mutată ?

a) 27 de câmpuri ;
b) 21 de câmpuri ;
c) 28 de câmpuri.

3. În ceea ce priveşte ”viteza” de deplasare a pieselor pe tabla de şah se poate spune că singurele piese care au modulul vitezei de deplasare constant sunt:

a) Turnul ;
b) Regele ;
c) Calul .

4. Ierarhia pieselor din punct de vedere al criteriului posibilității de a se deplasa pe spațiul tablei de joc este următoarea :

a) 1. Dama 2. Turnul 3. Nebunul 4. Regele 5. Calul 6. Pionul ;
b) 1. Dama 2. Turnul 3. Calul 4. Nebunul 5. Regele 6. Pionul ;
c) 1. Dama 2. Turnul 3. Nebunul 4. Calul 5. Regele 6. Pionul ;

5. În anul 2005 se va desfăşura în luna august în Belgia cea de-a 15-a ediție a campionatului anual de Şah al NATO . România a participat la una din edițiile acestui campionat ?

a) Da ;
Nu ;

Răspunsurile corecte: la pag. 75.

Deschiderea

Primele 8-10 mutări reprezintă deschiderea, în timpul căreia fiecare jucător trebuie să urmărească dezvoltarea armonioasă şi cât mai rapidă a pieselor sale pe cele mai bune poziții, stânjenind cât mai mult realizarea aceluiaşi scop de către adversar. În deschidere piesele trebuie să ia parte tot timpul la lupta pentru stăpânirea centrului. Pionii trebuie astfel mutați încât să se obțină o structură a lor cât mai favorabilă şi să se mențină cel puțin un pion în centru.

Nu este bine să mutați de mai multe ori cu aceeaşi piesă în deschidere (sunt totuşi şi câteva excepții, cum ar fi Apărarea Alehin).

Faceți cât mai curând rocada, aceasta întărind poziția regelui. Pionii care apără rocada nu trebuie mutați decât în caz de absolută nevoie.

Caii trebuie dezvoltați înaintea nebunilor (regula lui Lasker).

După dezvoltarea figurilor uşoare şi efectuarea rocadei, urmează centralizarea turnurilor şi introducerea în joc a damei. Dezvoltarea figurilor grele trebuie să se facă în aşa fel încât, după aproximativ 10-12 mutări, turnurile şi dama să poată fi translate pe verticalele centrale în vederea pregătirii atacului.

Marele maestru Aaron Nimzovici recomanda următoarea schemă de dezvoltare în deschidere: nebunii la e3 şi d3 (nu la g5 sau b3), dama la e2, turnurile la c1 şi d1 (nu la d1 şi e1), caii la c3 şi f3. O idee interesantă este dezvoltarea nebunului damei (din c1) fără a-l muta prin eliberarea diagonalelor c1-h6 şi c1-a3, cu posibilitatea intervenției la momentul oportun pe una din diagonale în sprijinul atacului. În deschidere nu trebuie scăpată nici o posibilitate de dezvoltare cu tempo, preluând inițiativa de îndată ce este posibil. **Deținerea inițiativei reprezintă deja un avantaj.**

Fiecare deschidere are planurile sale strategice, structura caracteristică a pionilor, punctele tari şi slabe. Jucătorii trebuie să cunoască şi multitudinea de curse ce pot să apară în deschidere. Conform statisticilor, cea mai jucată deschidere este **Partida Spaniolă,** urmată de **Apărarea Siciliană.** În afara acestor deschideri, cu care vă veți întâlni destul de des în practica turneelor, vă recomand să jucați la alb **Deschiderea Engleză** şi **Deschiderea Reti** iar la negru **Apărarea Rusă** şi **Gambitul Volga-Benkö.**

La ora actuală lucrarea cea mai importantă în ce priveşte analiza deschiderilor este *Enciclopedia Deschiderilor*, având 5 volume cu un total de 2.100 pagini, elaborată sub egida Federației Internaționale de Şah şi a fost pusă la dispoziția jucătorilor de şah prin intermediul internetului la adresa: w.w.w.Sahovschi.com.yu. De asemenea, la aceeaşi adresă poate fi accesată publicația semestrială *Chess Informant,* cuprinzând o selecție de peste o mie partide jucate de marii maeştrii în cele mai importante turnee.

Teoria deschiderilor este într-o permanentă transformare, viabilitatea unei variante la modă putând fi răsturnată de la un concurs la altul, datorită unui plan nou de joc sau a unei mutări mai greu de observat. La această dezvoltare a teoriei deschiderilor contribuie, zi de zi, toți marii maeştri care-şi experimentează pe viu cercetările din laboratorul propriu.

Sfaturi date de marii maeştri, cu privire la deschidere

1. Începeți partida fie cu 1.e4, fie cu 1.d4 (pionul din fața regelui peste două câmpuri sau pionul din fața damei peste două câmpuri). După mutarea e2-e4 posibilitățile albului sunt totuşi mai mari.

2. Dacă este posibil alegeți o mutare de dezvoltare care amenință în acelaşi timp ceva.

3. Dezvoltați caii înaintea nebunilor (regula lui Lasker).

4. Alegeți cel mai bun câmp pentru o piesă şi mutați-o direct acolo.

5. Nu este bine ca în deschidere să faceți mai mult de una, două mutări de pioni.

6. Nu scoateți dama în joc prea devreme.

7. Faceți cât mai curând rocada, preferabil rocada mică. De obicei rocada întăreşte poziția regelui.

8. Căutați să obțineți controlul centrului.

9. Căutați să mențineți cel puțin un pion în centru.

10. Nu sacrificați piese fără o motivare clară.

11. În deschidere, fiecare jucător trebuie să urmărească dezvoltarea armonioasă şi cât mai rapidă a pieselor sale pe cele mai bune poziții, stânjenind cât mai mult realizarea aceluiaşi scop de către adversar.

12. În deschidere piesele trebuie să ia parte tot timpul la lupta pentru stăpânirea centrului.

13. Pionii trebuie astfel mutați încât să se obțină o structură a lor cât mai favorabilă.

14. Pionii care apără rocada nu trebuie mutați decât în caz de absolută nevoie.

15. Nu este bine să mutați de mai multe ori cu aceeaşi piesă în deschidere (sunt totuşi şi câteva excepții în anumite deschideri).

Activizarea turnurilor

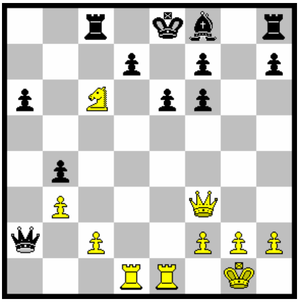
În deschidere, după stabilirea unui pion susținut în centru şi dezvoltarea figurilor uşoare, se efectuează rocada şi se ocupă una sau ambele coloane centrale.

Figurile grele, şi în special turnurile, pot fi cu adevărat activizate în deschidere doar prin dezvoltarea lor pe coloanele deschise sau semideschise. Forța şi activitatea turnurilor depind mult de amplasamentul pionilor, poziția acestora determinând existența şi apariția coloanelor deschise şi semideschise. De pe coloanele centrale, turnurile presează cu eficiență asupra poziției adverse, mai ales pe ultimele două linii. Coloanele centrale, în deschidere au o importanță deosebită, întrucât operațiunile desfăşurate pe aceste artere aduc maxim de randament. Valoarea acestora creşte şi mai mult dacă adversarul are regele rămas în centru – reținut sau numai întârziat în posibilitatea efectuării rocadei.

Stăpânirea unei coloane centrale asigură, de regulă, avantaj strategic sau constituie preludiul unor operațiuni tactice de atac asupra regelui advers.

Plasarea figurilor grele pe ambele coloane centrale, stăpânirea unui număr cât mai mare de câmpuri pe aceste magistrale permite jucătorului să-şi îndrepte partida în direcţia dorită, să dicteze chiar mersul evenimentelor şi să declanşeze, la momentul oportun, diverse operaţiuni favorabile.

Un exemplu interesant de activizare a turnurilor pe coloanele centrale este prezentat în diagrama următoare, poziţie survenită după mutările : **1.e4 c5 2.Cf3 b6 3.d4 c:d4 4.C: d4 Nb7 5.Cc3 a6 6.Nc4 e6 7.0-0 b5 8.Nb3 b4? 9.Ca4 N:e4 10.Te1 Cf6 11.Ng5 Nc6** (11...Nb7) **12.De2 Da5** (12…Ne7) **13.N: f6 g:f6 14.Tad1** (albul şi-a poziţionat figurile grele pe coloanele centrale) **N:a4? 15.N:a4 D:a4 16.Df3!** (activizarea damei) **Cc6** (la 16…Ta7 urmează 17.D:f6 Tg8 18.C:e6! f:e6 19.T:e6+ d:e6 20.Td8 mat) **17.b3 D:a2 18.C:c6 Tc8** (vezi diagrama).



19.T:e6+! (finalizând, de o manieră extrem de spectaculoasă, poziţia turnurilor pe coloanele centrale, dar şi mai precis era 19.Dd5! Tc7 20.Te6+!!) **d:e6** (sau 19…f:e6 20.Dh5 mat) **20.D:f6 Nd6** (unica mutare de apărare) **21.D:h8+ Rd7 22.Cb8+! Rc7 23.Dd4 Td8 24.Da7+ Rc8 25.C:a6** şi peste câteva mutări, negrul trebuie să cedeze.

Jocul de mijloc
– piatra de încercare –

Şahiştii amatori nu ştiu ce este de făcut după faza de deschidere şi, odată cu intrarea în faza jocului de mijloc, încep să facă multe mutări inutile, cum ar fi cele cu pionii marginali sau încep un atac fără şanse reale (insuficient pregătit).

La nivelul abordării jocului de mijloc, intervine marea deosebire dintre jucătorii începători şi cei avansaţi, cu experienţă de joc. Analiza poziţiei nu poate să o facă decât un jucător cu un anumit nivel de cunoaştere teoretică şi cu o bogată experienţă competiţională.

O apreciere cât mai corectă a poziţiei determină mutările cele mai potrivite momentului respectiv al partidei. Lupta cea mai aprigă într-o partidă de şah se duce tocmai în această fază, a jocului de mijloc, când, după circa 6-8 mutări trebuie să ne gândim la un plan concret de joc şi să începem pregătirile pentru un atac combinativ, după ce obţinem un centru solid în favoarea noastră sau, cel puţin, centrul să fie blocat.

Lasker afirma despre planul de joc că trebuie să fie izvorât întotdeauna din necesitățile stricte ale poziției; în poziții similare, se aplică planuri similare, planul oricărui maestru bazându-se pe aprecierea corectă a poziției. În poziții superioare pregătim planuri de atac iar în cele inferioare planuri de apărare. **Maestrul trebuie să-şi imagineze finalul în care va intra încă din focul jocului de mijloc** (după circa 10-15 mutări). Atât strategia, cât şi logistica se bazează în principal pe amplasamentul şi jocul pionilor, tactica bazându-se mai mult pe jocul figurilor.

Implicațiile strategice ale fiecărei mutări de pion sunt enorme.

Cunoaşterea a cât mai multor aspecte strategice ale mutărilor de pion este una din condițiile de bază ale marii performanțe în şah.

Întorcându-ne la problema planului, se poate afirma cu tărie : **cea mai teribilă armă în şah este integrarea planului advers în planul propriu !** Jucătorul de şah trebuie să acorde o mare importanță modalităților de creare a superiorității poziționale, cât şi a celor de exploatare promptă, cu precizie, a acestora. A scăpa prima ocazie de acest fel echivalează, de cele mai multe ori, cu amânarea pentru mult mai târziu sau cu pierderea definitivă a posibilității de a obține avantaj decisiv.

Avansarea rapidă a unuia sau a doi pioni, susținută tactic de cât mai multe piese, constituie un plan strategic tipic, menit să deschidă coloanele pe care se află aceşti pioni, unele diagonale şi mai rar unele linii prin care să pătrundă apoi figurile noastre în dispozitivul advers.

Înaintarea pionilor se pregăteşte în spatele lor şi de preferință se face în momentele în care pot fi mutați cu *tempo* (amenințând o figură adversă sau pregătind o viitoare combinație), deoarece un *tempo* câştigat contează enorm în astfel de situații. Pionii avansați cresc vertiginos în valoare, dacă pot fi bine susținuți de figuri, lăsând totodată în urma lor un important plus de spațiu pentru diverse manevre active.

Cel mai important principiu al jocului de mijloc este focalizarea şi corelarea figurilor într-o operațiune de atac. De obicei, pentru a distruge cetatea de apărare a regelui advers, trebuie să sacrificăm un pion sau chiar o figură, dar totul trebuie calculat foarte bine, analizând dacă după sacrificiu mai rămân destule piese pentru atacul propriu zis.

A gândi concret, când abordăm o poziție, înseamnă a considera multilateral particularitățile poziției date şi a le îmbina cu principiile general valabile.

Aprecierea corectă a poziției constituie atributul fundamental al forței de joc şi, aşa cum a afirmat fostul campion mondial, **Robert Fischer: „Secretul cel mare în şah este să nu faci niciodată o mutare până nu ai înțeles perfect poziția !”**

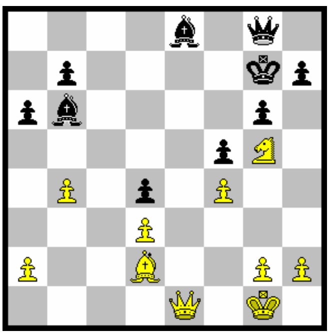
Vom prezenta un exemplu elocvent, pentru lupta aprigă ce se duce în jocul de mijloc, printr-o partidă comentată de marele maestru Aaron Nimzovici, considerat a fi adevăratul părinte al şahului modern, prin lucrarea sa de referință *Sistemul meu şahist*.

Alb : Aaron Nimzovici

Negru : Akiba Rubinstein, Dresda 1926

1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 d5 4.cd5 C:d5 5.e4. Noutate propusă de mine, prin care, în schimbul obținerii altor avantaje, pionul d2 rămâne înapoiat. **5…Cb4.** Trebuia preferat 5…C:c3 6.bc3 g6 **6.Nc4! e6.** Utilizarea imediată a slăbiciunii din d3 nu era posibilă. De exemplu : 6…Cd3+ 7.Re2! Cf4+ 8.Rf1 cu amenințarea d2-d4 sau 7…C:c1+ 8.T:c1 Cc6 9.Nb5 Nd7 10.N:c6 urmat de d2-d4 cu un final mai bun pentru alb. **7.0-0 C8c6.** Probabil că era mai bine 7…a6, dar şi în acest caz albul obținea un joc bun prin 8.a3 C4c6 9.d3 urmat

de Ne3 **8.d3 Cd4.** Se amenință a2-a3 **9.C:d4 cd4 10.Ce2** Albul are o poziție foarte bună: slăbiciunea punctului d3 este protejată de pionul negru, mobilitatea generală a pionilor de pe flancul regelui (f2-f4!) este mare şi, în sfârşit (ceea ce este foarte important), nebunul din c4, care parcă n-a luat încă parte la joc, are un rol preventiv deloc de neglijat (el împiedică mutarea e6-e5). **10…a6!** Previne amenințarea 11.Nb5+ Nd7 12.C:d4 **11.Cg3 Nd6 12.f4.** Foarte puternică era mutarea 12.Dg4. De exemplu: 12…0-0 13.Ng5! Ne7 14.Nh6 Nf6 15.N:g7 N:g7 16.Ch5 sau 12.0-0 13.Ng5 e5 14.Rh4, urmată de sacrificiul pe g7 (Cg3-h5:g7). Cel mai bun răspuns la 12.Rg4 era 12…Rf6, însă, după 13.f4, albul continuă să aibă un joc mai bun. Continuarea din partidă, mai puțin violentă, îi dă prilejul negrului aproape să egaleze jocul. **12…0-0 13.Df3.** Un atac direct de mat nu mai este posibil. De exemplu: 13.e5 Nc7! 14.Dg4 Rh8 15.Ch5 Tg8 16.Tf3 f5! 17.ef6 gf6 18.Dh4 Tg6. 19.Th3 De7 şi negrul îşi consolidează poziția prin Nd7 şi Tag8. **13…Rh8. 14.Nd2 f5 15.Tae1 Cc6.** Negrul s-a apărat bine, însă albul mai are încă un atu: coloana ***e*****. 16.Te2 Dc7.** Greşeală. În poziții ,,înghesuite", nu trebuie micşorată mobilitatea figurilor proprii cu nici un chip. Negrul trebuia să-şi păstreze posibilitatea de a juca Df6, după e:f5 e:f5. Trebuia jucat 16…Nd7 şi, după 17.e:f5 (cel mai bine) e:f5 18.Tfe1 Df6, poziția lui ar fi fost mai bună decât cea din partidă. **17.e:f5 e:f5. 18.Ch1.** Calul începe o lungă călătorie, având drept punct final câmpul g5, de unde va susține activitatea nebunului din c4, precum şi a turnului de pe coloana ***e***. Acțiunea turnului pe coloana ***e*** permite şi manevra calului. **18…Nd7. 19.Cf2 Tae8. 20.Tfe1 T:e2. 21.T:e2 Cd8.** Mutarea 21…Te8 se răstoarnă prin 22.Dd5 **22.Ch3 Nc6.** Jucată acum, mutarea 22…Te8 ar duce cu sine la o mică scamatorie combinativă. 23.Dh5! T:e2 24.Cg5 h6? 25.Dg6 hg5 26.Dh5 mat (mai bine era 24…T:g2+! 25.R:g2 Nc6+ 26.Rg1 g6) **23.Rh5 g6. 24.Rh4 Rg7. 25.Rf2!** Poziția rocadei este încă solid apărată. De aceea, albul caută să provoace o dezorganizare a forțelor adversarului. **25…Nc5.** sau 25…Rb6 26.b4 şi 27.Nc3. **26.b4 Nb6 27.Dh4.** Se revine la ideea precedentă. Acum era bine şi 27.De1. De exemplu: 27…Ne4 28.Cf2, cu câştigarea pionului prin C:e4 şi aşa mai departe**. 27…Te8.** La 27…Tf6 ar fi urmat 28.Cg5 h6 29.Ch7! cu câştig imediat**. 28.Te5! Cf7.** Dacă 28…h6, atunci 29.g4, cu atac puternic; de exemplu: 29…fg4 30.f5 R:e5 31. f6+ R:f6 32.D:h6 mat sau 29…g5? 30.f:g5, cu amenințarea de mat. După mutarea din partidă, albul forțează câştigul în mod elegant**. 29.N:f7 D:f7.** La 29…T:e5 ar fi urmat 30.f:e5 R:f7 31.Cg5 Rg8 32.e6 d5 33.Rf4, cu câştig uşor. **30.Cg5 Dg8 31.T:e8 N:e8. 32.De1!**



O poziție uimitoare! Negrul este pierdut. În ciuda materialului redus, atacul de mat nu poate fi respins. Variantele care rezultă sunt foarte frumoase. **32…Nc6.** La 32…Rf8 câştigă 33. De5 Nd8 (mutarea cea mai bună, la 33…R:a2 urmează 34.Df6+Rg8 35.Ce6 sau 34…Nf7 35.C:f7, urmat de D:b6) 34.Ce6+Re7 35.Rc5+! Rd7 36.Cf8+! **33.De7+ Rh8.** La 33…Rh6 atunci se înțelege că urmează 34.Ce6. **34.b5.** Dacă 34…ab5, atunci 35.Ce6 h5! 36.Df6+ Rh7 37.Cg5+ Rh6 38.Nb4 duce la mat. **34…Dg7.** Disperare. **35.D:g7+ R:g7 36.b:c6** şi albul câştigă.

♖ Conducerea atacului combinativ complex ♕

Un atac combinativ, pentru a avea succes nu trebuie făcut în grabă, cu o piesă sau două, aşa cum obişnuiesc începătorii, deoarece astfel de atacuri se sting repede, fără rezultat. Numai după obținerea unui centru solid în favoarea noastră vom avea posibilitatea declanşării cu succes a operațiunilor de atac pe flancuri. Deci, după efectuarea deschiderii (după circa 8-10 mutări), trebuie să pregătim planul de atac ținând cont de:

1. structura de pioni care apără regele advers, figurile care îndeplinesc acelaşi rol;
2. este absolut necesar să avem superioritate materială sau cel puțin pozițională pe flancul pe care vrem să atacăm;
3. **foarte important este dacă forțele pregătite de atac sunt corelate, adică sunt optimizate din punct de vedere al posibilităților de conlucrare. Focalizarea şi corelarea figurilor într-o operațiune de atac reprezintă cel mai important principiu al jocului de mijloc.** De obicei, pentru a distruge cetatea de apărare a regelui advers trebuie să sacrificăm un pion sau chiar o figură, dar totul trebuie calculat foarte bine, analizând corect dacă, după sacrificiu, mai rămân destule piese pentru atacul decisiv;
4. Avansarea rapidă a unuia sau a doi pioni, susținută tactic de toate piesele, constituie un plan strategic tipic, menit să deschidă coloanele pe care se află aceşti pioni, unele diagonale şi, mai rar, unele linii prin care să pătrundă apoi adânc figurile noastre în dispozitivul advers;
5. Înaintarea pionilor se pregăteşte în spatele lor şi de preferință se face în momentele în care pot fi mutați cu *tempo,* deoarece un *tempo* câştigat contează enorm în astfel de situații. Pionii avansați cresc vertiginos în valoare dacă pot fi bine susținuți de figuri lăsând totodată în urma lor un important plus de spațiu pentru diverse manevre active;
6. Avansarea pionilor în cooperare cu figurile este firească şi din punctul de vedere al necesității de a aduce cât mai multe piese în joc şi de a obține un plus de resurse (material, *tempo* şi spațiu) la locul unde se decide lupta. De menționat că în vederea elaborării acestui atac este nevoie de un plan de joc care trebuie imaginat ținând cont de aprecierea obiectivă şi permanentă a poziției.

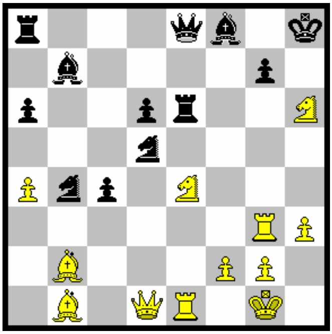
Vom exemplifica conducerea unui atac combinativ complex, prin activizarea figurilor, în două partide, magistral conduse, de ultimii doi campioni mondiali: Garri Kasparov şi Vladimir Kramnik.

G. Kasparov – A. Karpov*,* Lyon, 1990

Partida a început cu mutările caracteristice ale partidei spaniole, varianta închisă Cigorin: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0-0 9.h3**

Nb7 10.d4 Te8 11.Cbd2 Nf8 12.a4 h6 13.Nc2 e:d4 14.c:d4 Cb4 15.Nb1 c5 16.d5 Cd7 17.Ta3 f5 18.Tae3 Cf6 19.Ch2 Rh8 20.b3 b:a4 21.b:a4 c4 22.Nb2 (albul continuă activizarea figurilor sale, pregătind un puternic atac pe flancul regelui) **22...f:e4 23.C:e4 Cf:d5 24.Tg3** (toate figurile se regrupează pentru atac) **24...Te6 25.Cg4 De8?** (inexact, trebuia jucat 25...Cd3). Acum, albul are posibilitatea să aplice o succesiune de lovituri tactice, surprinzătoare:

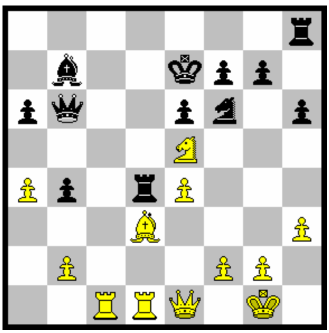
26.C:h6!! (vezi diagrama)



26...c3 27.Cf5 c:b2 28.Dg4 Nc8 29.Dh4+ Th6 30.C:h6 g:h6 31.Rh2 De5 32.Cg5 Df6 33.Te8 Nf5 34.D:h6+!! Începutul unei combinații care încheie elegant partida. **34...D:h6 35.Cf7+ Rh7 36.N:f5+ Dg6 37.N:g6+ Rg7 38.T:a8 Ne7 39.Tb8 a5 40.Ne4+ R:f7 41.N:d5+** şi negrul a cedat.

V. Kramnik – G. Kasparov, Zürich, 2001

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 d:c4 5.e3 a6 (prin intervertire de mutări s-a intrat în Gambitul damei acceptat, varianta modernă) **6.N:c4 b5 7.Nd3 c5 8.a4 b4 9.Ce4 Cbd7 10.C:f6+ C:f6 11.0-0 Nb7 12.d:c5 N:c5 13.De2 Dd5 14.Td1 Dh5 15.h3 Td8 16.Cd4 Re7 17.Cf3 Cd7 18.e4 h6 19.Ne3 N:e3 20.D:e3 Dc5 21.De1 Cf6 22.Tac1! Db6 23.Ce5!! Td4** (vezi diagrama).



Albul a folosit cu maxim de randament câmpurile centrale e4 şi e5, a sancționat faptul că regele negru a rămas în centru, neefectuând rocada iar calul instalat la e5 a dominat întreaga tablă de joc, favorizând şi manevrele finale de câştig.

24.N:a6!! T:d1 (desigur, la 24…N:a6 urma 25.Cc6+) **25.T:d1 N:a6 26.D:b4+!! D:b4 27.Cc6+ Rf8 28.Td8+ Ce8 29.C:b4 Ne2 30.f3 h5 31.b3 Th6 32.Rf2 Tg6 33.R:e2 T:g2 34.Rd3 Tg3 35.a5 T:f3+ 36.Rc4** şi negrul cedează, deoarece transformarea pionului nu mai poate fi oprită.

Despre finaluri

Un maestru trebuie să-şi imagineze finalul spre care se va îndrepta partida de şah, încă din ,,focul" jocului de mijloc (după circa 12-14 mutări). Primele principii ale tehnicii în jocul de final sunt: să gândeşti după scheme tipice cunoscute (sau să găseşti continuări care să conducă la poziții cunoscute) şi să nu te grăbeşti. În finaluri se manifestă, sub forma lor cea mai simplă, combinațiile dominate de elementul logic, datorită reducerii considerabile a numărului de posibilități imprevizibile. În timpul deschiderii şi al mijlocului de partidă, apărarea regelui este o preocupare constantă. **Ajuns în final, regele se transformă într-o piesă ofensivă şi de cea mai mare importanță. În general, regele trebuie să ocupe centrul tablei şi aproape întotdeauna să se afle înaintea pionilor săi. Turnul trebuie însă, în general, ținut în spatele pionului, fie că este pion advers, fie că este pion propriu.**

În final, dacă adversarul are nebun, mențineți proprii pioni pe câmpurile de culoare inversă nebunului. Dacă aveți nebun, pionii vor fi aşezați pe aceeaşi culoare cu el, indiferent dacă adversarul are cal sau nebun. Perechea de nebuni constituie un avantaj apreciabil, de regulă, în finalul partidei. De asemenea, **în final, valoarea pionului creşte.** Astfel, doi pioni sunt egali cu o figură uşoară, iar turnul egal cu o figură uşoară şi un pion. Două turnuri sunt mai valoroase decât o damă iar trei figuri uşoare sunt egale cu dama. O damă, ca valoare, este egală cu un turn, o figură uşoară şi un pion. În lupta împotriva turnului, nebunul, împreună cu pionii, sunt mai eficienți decât calul şi pionii. În majoritatea cazurilor, perechea de nebuni este superioară perechii de cai. Două turnuri sunt ceva mai slabe decât doi cai şi un nebun. În schimb, doi nebuni şi un cal sunt, în mod evident, superiori celor două turnuri. De asemenea, **este mai puțin cunoscut faptul că în final un turn plus perechea de nebuni sunt mai tari decât perechea de turnuri plus un cal!**

Într-o exprimare sintetică, principalii factori favorabili (criterii) de apreciere a pozițiilor de final sunt:

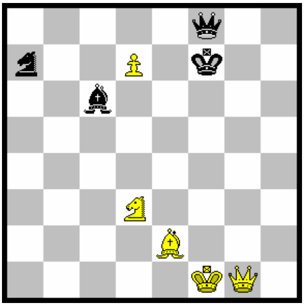
a. **finaluri de pioni:** 1. poziția regelui; 2. pionii liber înaintați; 3. existența ,,tempourilor" în plus.

b. **finaluri de figuri:** 1. avantajul material; 2. poziția mai bună a pionilor; 3. poziția activă a regelui, calului sau nebunului; 4. pioni liberi, îndepărtați.

c. **finaluri de turnuri:** 1. avantaj material; 2. pioni liberi; 3. poziția activă a turnului şi regelui; 4. configurația mai bună a pionilor.

d. **finaluri de dame:** 1. poziția asigurată a regelui; 2. pioni liberi, înaintați; 3. poziția centralizată a damei; 4. avantajul material.

Pentru exemplificare, vom analiza un final ce face parte din bijuteriile şahului artistic. Studiul din diagrama următoare, preferat de Garry Kasparov, a fost realizat de Alexander Seletschi şi publicat în 1933. Aici, albul mută şi câştigă. **<u>Comentând poziția, Kasparov afirmă că albul nu are avantaj material, deoarece pionul se va pierde, dar negrului îi trebuie ceva timp pentru a-l captura. În acest răgaz, albul măreşte activitatea pieselor sale.</u>** (vezi diagrama).



1.Dg5 Re6+ 2.Rg1 R:d7. Acum s-a ajuns la o situație materială egală, dar albul are posibilitatea să înceapă un atac de mat spectaculos: **3.Ce5+ Rc8.** Retrăgându-se pe ,,c8", negrul îşi salvează dama, dar cu prețul ,,vieții" sale... **4.Na6+ Rb8 5.Dg3+ Ra8 6.Nb7+!! N:b7 7.Cd7!!** O lovitură zdrobitoare! **7...Dd8.** Singura mutare, dar, din păcate, nu există nici o apărare împotriva combinației de mat. **8.Db8+!! D:b8. 9.Cb6 mat!** ,,Fantastic!" – se entuziasmează Kasparov. ,,Este ca şi cum o forță misterioasă ar fi îngrămădit piesele negre în colțul tablei, în aşa fel încât calul singur să triumfe împotriva armatei negre".

<u>În continuare, vă prezentăm şapte poziții de final, create de Richard Reti.</u>

Richard Reti s-a născut în localitatea Pezinok, la data de 28 mai 1889 şi a murit în ziua de 6 iunie 1929. Acest mare maestru ceh a fost profesor de matematică şi de fizică. În prima jumătate a secolului XX a participat, cu rezultate variabile, la diferite turnee internaționale: Viena (1911 şi 1928), Kosice (1918), Rotterdam (1919), Amsterdam (1920), Götteborg (1920), Teplitz Schönau (1922), Brno (1928). A obținut 14 premii de frumusețe, pentru partidele jucate în turneele internaționale. A depus o uriaşă muncă de explorare în ceea ce priveşte teoria deschiderilor şi finaluri. Este unul din creatorii ,,Şcolii hipermoderne" în şah. A fost un model de şahist cu aptitudini polivalente.

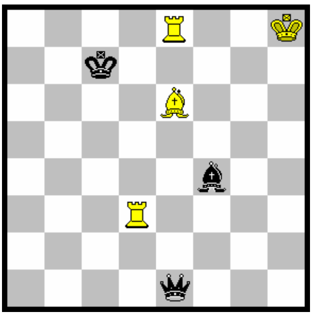


Diagrama 1. **Albul mută şi câştigă**

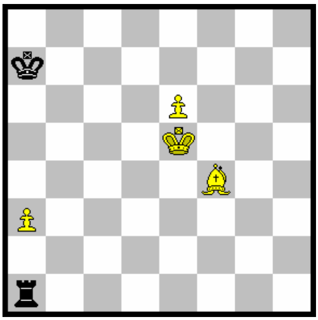


Diagrama 2. **Albul mută şi câştigă**

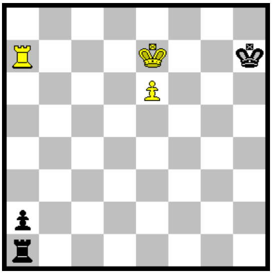


Diagrama 3. **Albul mută şi câştigă**

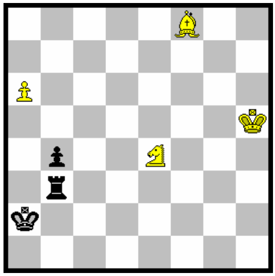


Diagrama 4. **Albul mută şi câştigă**

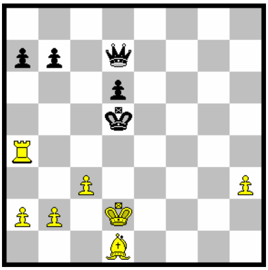


Diagrama 5. **Albul mută şi câştigă**

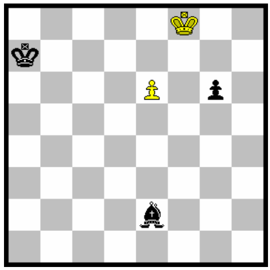


Diagrama 6. **Albul mută şi obține remiza**

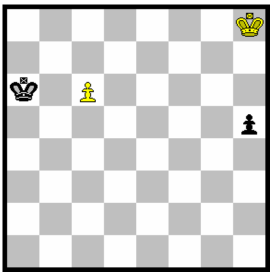


Diagrama 7. **Albul mută şi obține remiza**

Soluțiile la aceste 7 diagrame sunt date la pag. 74.

Din recomandările antrenorilor

Vă prezentăm 30 de recomandări şi reguli practice, de esență, definitorii pentru abordarea aspectelor competitive şi sportive ale partidei de şah:

1. **Să nu stați tot timpul la masa de joc!** Este obositor, de aceea sunt necesare mici pauze în timpul partidei, sub forma unor plimbări prin sala de joc, a unor priviri pe fereastră, pentru a ne linişti ochii şi mintea;

2. Nu utilizați exagerat timpul de gândire, pentru găsirea celei mai bune mutări în toate variantele; veți intra în criză de timp!

3. Căutați excepțiile, mutările cele mai neobişnuite în cele mai diferite poziții, indiferent că atacați sau vă apărați;

4. Atenția scade în preajma victoriei, deci fiți vigilenți când vi se pare că s-a apropiat momentul victoriei;

5. Alegeți un repertoriu de deschideri limitat la maxim, pentru a putea aprofunda cât mai mult variantele rezultate!

6. La fiecare mutare nouă, să faceți o nouă apreciere a poziției şi un nou calcul al variantelor, ca şi cum această poziție nu v-ar fi cunoscută;

7. Atenție, să nu fiți surprinşi de mutările intermediare ale adversarului! (în special în jocul de mijloc);

8. **Cea mai teribilă armă în şah este integrarea planului advers în planul propriu;**

9. Maestrul trebuie să-şi imagineze finalul de partidă în care va intra, încă din focul jocului de mijloc (după circa 12-14 mutări);

10. Acumularea amenințărilor produce un efect psihic mai puternic decât execuția rapidă; deci, continuați atacul, dacă puteți, renunțând pe moment la capturarea de piese;

11. **Credeți, dar verificați!** (această expresie preferată a fostului preşedinte al SUA, Ronald Regan, este ignorată atunci când jucăm în deschidere mecanic, după o serie de recomandări din cărți de şah, fără să le verificăm noi înşine, înainte de a le juca în partidă; avem în felul acesta, uneori, surprize neplăcute, fiind surprinşi de diverse continuări tari ale adversarilor);

12. Preluarea inițiativei de la adversar se poate face şi în plină ofensivă a acestuia, pe cale tactică, dacă în poziția lui sunt depistate şi urmărite din vreme slăbiciuni exploatabile;

13. Feriți-vă de geometria de figuri! (dacă adversarul mai are cel puțin un cal sau un nebun vă poate surprinde cu un atac dublu);

14. Întrerupeți partida (dacă aveți posibilitatea). Veți putea analiza poziția în linişte, acasă şi veți găsi, cu siguranță, cele mai bune continuări;

15. Jucătorul de şah trebuie să acorde o mare importanță modalităților de creare a superiorității poziționale, cât şi a celor de exploatare promptă, cu precizie, a acestora. A scăpa prima ocazie de acest fel echivalează de cele mai multe ori cu amânarea pentru mult mai târziu sau chiar pierderea definitivă a posibilității de a obține avantaj decisiv;

16. **O recomandare pentru stilul de joc: să jucați liniştit, calm şi optimist; să aveți tot timpul în vedere planul de joc;**

17. Realizați coordonarea şi focalizarea acțiunii figurilor dumneavoastră. Atacurile purtate cu un număr redus de piese se resping uşor, în condițiile în care adversarul manifestă atenția necesară;

18. Nu vă grăbiți să atacați; un atac insuficient pregătit este riscant, deoarece adversarul pândeşte să vadă ce slăbiciuni îți creezi singur sau îți poate crea el, după ce te-ai avântat cu piesele în atac, fiind gata oricând să exploateze aceste slăbiciuni pe contraatac;

19. **<u>Lupta cea mai aprigă într-o partidă de şah se duce în faza jocului de mijloc. Imaginația şi fantezia creatoare, în această etapă a jocului, sunt hotărâtoare pentru obținerea performanței şahiste</u>;**

20. Un bun jucător de şah trebuie să aibă şi o condiție fizică corespunzătoare, practicarea tenisului, înotului, golfului şi a drumețiilor montane fiind foarte indicate în acest scop;

21. **<u>În finaluri să jucați după scheme şi să nu vă grăbiți; să aveți puterea de a aştepta pentru a învinge</u>!**

22. Pentru faza de alegere a repertoriului de deschideri este recomandabil să se formeze un grup, cât mai redus de deschideri, dar astfel ales încât orice ar juca adversarul, să-l putem obliga, totuşi, prin intervertire de mutări, să ajungă în poziții pe care le cunoaştem;

23. **<u>Cea mai bună lecție pentru un şahist este partida pierdută, din analiza căreia se învață cel mai mult</u>;**

24. Dacă nu crezi în victorie, nu mai are nici un rost să te aşezi la masa de joc!

25. În procesul de pregătire şi antrenament, calculatorul poate fi un bun profesor, prin valoroasele baze de date, disponibile la ora actuală, cât şi prin programele de joc, de nivel foarte înalt, care au progresat fantastic în ultimii ani;

26. În şah, o singură greşeală, exceptând gafa decisivă, nu duce la pierderea imediată a partidei. Numai urmând exemplul fostului campion mondial Emanuel Lasker, trecând la o apărare eroică, la o rezistență maximală, se poate complica drumul de realizare al avantajului. Materialul în plus este, uneori, o zestre înşelătoare, care conduce la superficialitate şi grabă în realizarea victoriei;

27. **<u>Un bun jucător de şah trebuie să cunoască foarte bine toate prevederile regulamentului de şah (s-a dovedit în practica turneelor că sunt numeroase cazurile de insuficientă cunoaştere a regulamentului din partea jucătorilor, chiar de rang înalt!!)</u>;**

28. Una din condițiile de bază ale succesului în şah este stăpânirea emoțiilor. Un bun şahist trebuie să dea dovadă de mult calm şi stăpânire de sine;

29. În şah, de regulă, avantajul material este suficient pentru câştig. Un pion în plus poate decide, uneori, câştigarea partidei. Există însă şi cazuri când doi pioni sau chiar trei, nu sunt suficienți pentru victorie, iar alteori, nici chiar o figură în plus!

30. **<u>Asigură-te!</u>** Este regula de bază a multor idei strategice şi acțiuni practice ale maestrului; şi atenția face parte din arsenalul minim al unui jucător de şah.

Ca să realizezi o bună ,,asigurare" trebuie să-ți ,,arunci" mereu o privire în viitorul apropiat sau mai îndepărtat al partidei.

200 de reguli practice şi recomandări pentru creşterea forței de joc în şah **(sinteză)**

Una din axiomele mele preferate este **Teoria este practica maeştrilor şi fără ea nu se poate merge mai departe!,** aparținând marelui maestru Aaron Nimzovici, o afirmație valabilă în şah şi în alte numeroase domenii de activitate. Această axiomă nu ar fi fost, poate, pe placul marelui Goethe care spunea: **Legile şi teoriile sunt gri, dar viața e verde.** Totuşi, în şah avem nevoie de studiul teoriei moderne a deschiderilor, a principiilor de strategie şi tactică, precum şi de analiza finalurilor. Încercând o incursiune prin aceste domenii de studiu, am considerat utilă o prezentare succintă a principalelor reguli şi recomandări, de care trebuie să țină seama un jucător de şah pentru a progresa, îmbinând rigoarea regulilor cu fantezia creatoare, ce se poate dezvolta pe tărâmul imenselor posibilități şi resurse ce le oferă jocul în sine.

1. Începeți partida fie cu **1.e4** fie cu **1.d4** ! (pionul din fața regelui peste două câmpuri sau pionul din fața damei peste două câmpuri). După mutarea e2-e4, posibilitățile albului sunt, totuşi, mai mari. Personal, recomand şi mutările **1.c4** şi **1.Cf3**.
2. Dacă este posibil, alegeți o mutare de dezvoltare care amenință, în acelaşi timp, ceva!
3. Dezvoltați caii înaintea nebunilor ! (regula lui Lasker)
4. Alegeți cel mai bun câmp pentru o piesă şi mutați-o direct acolo !
5. Nu este bine ca în deschidere să faceți mai mult de una, două mutări de pioni !
6. Nu scoateți dama în joc prea devreme !
7. Faceți cât mai curând rocada, preferabil rocada mică ! De obicei rocada întăreşte poziția regelui.
8. Căutați să obțineți controlul centrului !
9. Căutați să mențineți cel puțin un pion în centru !
10. Nu sacrificați piese fără o motivare clară !

11. În deschidere, fiecare jucător trebuie să urmărească dezvoltarea armonioasă şi cât mai rapidă a pieselor sale, pe cele mai bune poziții, stânjenind cât mai mult realizarea aceluiaşi scop de către adversar.

12. În deschidere, piesele trebuie să ia parte tot timpul la lupta pentru stăpânirea centrului.

13. Pionii trebuie astfel mutați încât să se obțină o structură a lor cât mai favorabilă.

14. Pionii care apără rocada nu trebuie mutați decât în caz de absolută nevoie.

15. Nu este bine să mutați de mai multe ori cu aceeaşi piesă în deschidere (sunt totuşi şi câteva excepții în anumite deschideri) !

16. **Cea mai bună piesă, pentru ocuparea unui câmp slab al adversarului, este calul !**

17. Perechea de nebuni poate constitui, în multe poziții, o compensație mai mult decât suficientă pentru dezavantajele materiale !

18. **Perechea de nebuni devine mai tare pe măsura deschiderii jocului !**

19. Perechea de nebuni constituie un avantaj apreciabil în finalul partidei !

20. Trebuie folosite câmpurile ,,tari" din terenului propriu: e4, d4, c4, f4, respectiv e5, d5, c5 şi f5, din terenul adversarului !

21. Trebuie inițiate manevre poziționale împotriva slăbiciunilor adverse!

22. **Câmpurile tari trebuie apărate preventiv şi supraapărate !**

23. Apărarea unei singure slăbiciuni într-o poziție, de obicei, nu este prea grea !

24. Nimzovici recomanda următoarea schemă de dezvoltare în deschidere: nebunii la e3 şi d3 (nu la g5 sau b3), dama la e2, turnurile la c1 şi d1 (nu la d1 şi e1), caii la c3 şi f3.

25. În poziții egale se încep manevre de ambele părți cu scopul de a crea puncte slabe în poziția adversarului.

26. Operațiile pe flancuri nu pot avea succes atâta timp cât centrul nu este asigurat.

27. **Nu te grăbi să efectuezi mutarea !** (o ultimă verificare înaintea efectuării acesteia este strict necesară).

28. Analizați şi mutările antireflex de tipul: ce figură pot pune în priză (în bătaia adversarului).

29. La fiecare mutare nouă, să faceți o nouă apreciere a poziției şi un nou calcul al variantelor, ca şi cum această poziție nu v-ar fi cunoscută !

30. **Căutați excepțiile, mutările cele mai neobişnuite** în cele mai diferite poziții, indiferent că atacați sau vă apărați !

31. Atenția scade, în preajma victoriei: fii vigilent când ți se pare că s-a apropiat momentul victoriei !

32. Figura atacată nu trebuie întotdeauna să mute ! (analizați şi alte mutări posibile).

33. Mai pierdeți un minut, nu veți regreta, şi aruncați o privire asupra poziției cu ochiul începătorului! Nu vă amenință cumva un mat într-o mutare? Dar în două? Nu cumva este atacată dama sau turnurile? Nu cumva pierd un pion? O astfel de verificare elementară vă pune la adăpostul unei omisiuni la prima mutare. Respectând această regulă, veți îmbina cu succes profunzimea gândirii cu precizia practică.

34. Să nu-ți pui niciodată speranța în greşeala adversarului! Adversarul poate să nu greşească sau să greşească mai puțin decât tine.

35. **Să nu stai tot timpul la masa de joc!** Este obositor şi nu te poți concentra „forte" decât perioade scurte de timp; aşadar mici pauze în timpul partidei sunt foarte benefice (o

mică plimbare prin sala de joc, o privire pe fereastră sunt relaxante, odihnesc ochii şi mintea).

36. Fără o necesitate excepțională calul nu poate fi mutat pe prima (respectiv ultima linie pentru negru) linie, dacă acesta desparte turnurile (recomandarea lui Alehin).

37. **Făcând o greşeală sau o inexactitate nu trebuie să-ți spui că totul este pierdut, ci trebuie să te orientezi în noua situație!** (Bronstein).

38. Obligativitatea existenței planului de joc, de-a lungul întregii partide! Pentru început este mai bine chiar să ai un plan de joc greşit decât nici un plan, pentru că în acest caz se acumulează experiență şi se vor alege planuri de joc din ce în ce mai realiste.

39. Încă de la mutările 6-8 trebuie schițat un plan pentru jocul de mijloc !

40. Secretul cel mare în şah este să nu faci niciodată o mutare până nu ai înțeles perfect poziția! (Robert Fischer).

41. **Atenție! Să nu fiți surprinşi de mutările intermediare ale adversarului ! (în special în jocul de mijloc).**

42. După schimbul unui nebun pentru un cal partea care a luat nebunul trebuie să încerce imediat valorificarea superiorității obținute pe câmpurile de aceeaşi culoare cu nebunul luat (în special prin acțiunea bateriei damă – nebun).

43. Nu treceți în apărare decât atunci când ați epuizat toate resursele de atac!

44. **Pentru a obține câmpuri, trebuie să dai câmpuri !** (Fischer).

45. În deschidere sau în jocul de mijloc, în unele poziții este indicat sacrificiul temporar al unui pion, pentru a obține o puternică inițiativă (Kasparov).

46. Tempourile în atac sunt mai importante decât materialul sacrificat (Kasparov).

47. În poziții de joc de mijloc cu nebuni de culori diferite partea în atac are o piesă în plus (Botvinnik).

48. **Evită mutările pur defensive !**

49. Nebunii pot fi dezvoltați pe poziții centrale sau de flanc, primele fiind de preferat întrucât de aici mobilitatea şi forța lor de bătaie cresc. Dacă, însă, centrul este ocupat de pioni, este de dorit dezvoltarea lor în „fiancheto”.

50. **Cea mai teribilă armă în şah este integrarea planului advers în planul propriu!**

51. Nebunul este figura care depinde cel mai mult de structura pionilor; aşadar țineți cont de acest lucru la fiecare mutare de pion.

52. Dezvoltarea figurilor grele, trebuie să se facă în aşa fel încât după aproximativ zece mutări turnurile şi dama să poată fi translate pe verticalele (coloanele) centrale, în vederea începerii acțiunilor.

53. În majoritatea deschiderilor, cea mai bună poziție a turnurilor este cea centrală; ele trebuie dezvoltate pe coloanele deschise, semideschise sau care tind eventual să se deschidă.

54. Caii se instalează pe câmpurile pivot sau în dispozitivul advers, de preferat pe câmpurile centrale.

55. **Regula logistică: figurile trebuie aşezate în spatele pionilor !**

56. Nebunul de ,,fianchetto" nu se schimbă decât în variantele forțate (trebuie păstrat, de regulă) !

57. În general, când există posibilitatea de a relua o piesă adversă cu doi dintre pionii proprii, este de preferat a se bate cu pionul aflat pe o coloană mai spre marginea tablei !

58. În finalul de turnuri, ține turnul în spatele pionului, fie că este pionul tău, fie că este pionul adversarului !

59. Maestrul trebuie să-şi imagineze finalul în care va intra încă din focul jocului de mijloc (după circa 10-12 mutări).

60. Primele principii în final sunt: să gândeşti după scheme şi să nu te grăbeşti. În final, de îndată ce aveţi răgaz, când figurile nu sunt atacate, aduceţi regele în centrul tablei.

61. Acumularea ameninţărilor produce un efect psihic mai puternic decât execuţia rapidă; aşadar, continuaţi atacul dacă aveţi posibilitatea, renunţând, pe moment, la capturarea de piese.

62. Când adversarul are nebun, menţineţi proprii pioni pe câmpuri de culoarea nebunului. Dacă aveţi nebuni, menţineţi pionii pe câmpuri de culoare inversă nebunului, indiferent dacă adversarul are cal sau nebun.

63. Jocul la complicaţii este măsura extremă, la care un şahist trebuie să apeleze numai atunci când nu găseşte un plan bun şi logic. (Alehin)

64. **Asigură-te!** este regula de bază a multor idei strategice şi acţiuni practice ale maestrului şi atenţia face parte din arsenalul minimal al unui jucător de şah.

65. Să lupţi în fiecare partidă pentru a te depăşi pe tine însuţi.

66. **Nu este suficient să fii un jucător bun, trebuie să şi joci bine!** (Tarrasch).

67. Dacă suntem în căutarea unui plan este suficient să ne amintim o poziţie asemănătoare celei de pe tablă şi modul în care poziţia amintită a evoluat şi atunci problema generării alternativelor de plan este ca şi rezolvată. Nu ne mai rămâne decât să verificăm după metoda lui Capablanca dacă ne putem aşeza piesele într-o structură identică sau asemănătoare celei amintite şi dacă acest lucru este posibil să adoptăm acelaşi plan de joc. Dar chiar dacă verificarea logistică arată că nu putem utiliza acelaşi plan, însuşi acest efort de a adapta la situaţia prezentă linii vechi de joc, este un excelent generator de idei bune.

68. Valoarea absolută a pieselor, luând ca unitate de măsură pionul, este următoarea:

– pionul

– calul şi nebunul (fiecare valorând aproximativ cât trei pioni).

– turnul (valorând cât cinci pioni sau cât un nebun plus doi pioni sau cât un cal plus doi pioni).

– dama (valorând aproximativ cât două turnuri sau cât un turn plus cal plus pion).

– regele (în cazul când ia parte la luptă, poate fi considerat echivalent cu un cal) are valoare infinită.

69. În general, nebunul şi calul au o valoare aproximativ egală. În poziţii închise, cu mulţi pioni, calul este de obicei superior. În poziţii deschise, cu pioni liberi care pot înainta fără să fie opriţi de pioni adverşi, nebunul este mai tare. **Totuşi, în ansamblu, nebunul deţine o oarecare superioritate asupra calului. El înlocuieşte dezavantajul de a nu putea muta decât pe o singură culoare prin raza sa mare de acţiune.**

În lupta împotriva turnului nebunul, împreună cu pionii, sunt mai eficienţi decât calul şi pionii. În majoritatea cazurilor, perechea de nebuni este superioară perechii de cai. În unele deschideri, nebunul damei poate fi dezvoltat, rămânând în poziţie iniţială şi intervenind în atac la momentul oportun, fie pe diagonala c1–h6, fie pe diagonala b2– h8.

70. Două turnuri sunt ceva mai slabe decât doi cai şi un nebun. În schimb, doi nebuni şi un cal sunt în mod evident superiori celor două turnuri.

71. Un turn plus perechea de nebuni sunt mai tari decât perechea de turnuri plus un cal.

72. Din avantajul primei mutări, albul păstrează doar o mică iniţiativă, în majoritatea cazurilor insuficientă pentru câştig.

73. Ocuparea imediată şi numai cu pioni a centrului nu este obligatorie şi, de multe ori, controlul asupra centrului este mai valoros decât ocuparea lui.

74. **Cea mai bună poziție a pionilor este în falangă (unul lângă altul pe aceeaşi linie).**

Steinitz a enunțat regula: „falangele de pioni trebuie să înainteze în aşa fel încât ele să poată relua mereu forma de falangă până în momentul când acest lucru nu mai este necesar" (de exemplu, când unul dintre pioni are posibilitatea de a se transforma în damă).

75. Un pion apărat de un alt pion este mai tare decât un pion apărat de figuri, conform principiului general: apărarea este mai bună cu cât apărătorul este mai slab ca valoare.

76. **Cea mai bună poziție pe care o pot ocupa doi pioni este în falangă, iar cea mai slabă poziție atunci când sunt dublați.**

77. Pionul izolat pe coloana d *(isolani)* poate constitui un puternic instrument de atac în jocul de mijloc, mai ales dacă adversarul neglijează, într-o măsură oricât de mică, apărarea flancului regelui. Strategia indicată în cazul unui pion izolat este atacul pe flancul regelui, dar acesta trebuie efectuat numai în condiții favorabile.

78. Strictă specializare sau largă diversitate, în alegerea repertoriului de deschideri ? Fiecăruia ce i se potriveşte ! (Karpov).

79. Strategia demnă de urmat în sectorul (tablei de şah) unde adversarul are în joc o piesă în plus este schimbul pieselor.

80. **Nu ezitați să efectuați mutări profilactice (dezvoltați-vă simțul primejdiei) !**

81. O armă eficace o reprezintă *pressing*-ul pozițional, combinat cu riscul controlat.

82. Căutați mutările subtile, paradoxale; inventivitatea creşte în şah odată cu experiența acumulată şi printr-un continuu antrenament.

83. Cel mai bun răspuns la un atac de flanc este o contraacțiune în centru.

84. Jucătorul abil şi înțelept
Nu face nimic fără un scop
Să nu-ți fie distrați ochii
Şi nici mâna uşoară
Dacă o mutare bună se oferă de făcut
Vezi dacă nu e una şi mai bună.

85. **În şah, astăzi, a devenit aproape mai greu şi mai riscant să ataci decât să te aperi, deoarece adversarul pândeşte să vadă ce slăbiciuni îți creezi singur sau îți poate crea el, după ce te-ai avântat cu piesele în atac, fiind gata oricând să exploateze aceste slăbiciuni pe contraatac.**

86. Nu este permis atacul cu intenția de a câştiga, întrucât pozițiile egale la joc corect duc tot la poziții egale. Numai în cazul afectării echilibrului, partea care deține avantajul are justificarea de a ataca. De subliniat necesitatea de a acționa astfel pentru a evita riscul pierderii avantajului.

87. O figură prost plasată pe un câmp la marginea tablei face să scadă sensibil forța de luptă a ansamblului pieselor şi permite adversarului să realizeze o superioritate de forțe în centru.

88. Matul sufocat **(etouffé)**: 1.e4 c6 2. Cc3 d5 3.Cf3 d:e4 4.C:e4 Cf6 5.De2 Cbd7 6.Cd6 şah mat. (Keres–Arlamovski; 1950. După cum se vede şi marii maeştrii cad în curse elementare).

89. Un alt exemplu: 1.e4 g6 2.Cc3 Cf6 3.Cd5 C:e4 4.De2 Cd6 5.Cf6 mat (la 4…f5 urmează 5.g4 c6 6.Cf4 d5 7.f3 Cd6 8.De5 Cf7).

90. Şahul dublu : 1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Cf3 d5 4.Cc3 d:e4 5.C:e4 Ng4 6.De2 N:f3 7.Cf6 şah mat.

91. Matul lui Legal : 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Nc4 h6 (în partida de origine, jucată de Legal, s-a jucat 3…Ng4 4.Cc3 g6 5.C:e5 N:d1?? 6.N:f7+ Re7 7.Cd5 şah mat) 4.Cc3 Ng4 5.C:e5! N:d1?? (negrul ar fi trebuit să se resemneze cu pierderea unui pion jucând 5…d:e5) 6.N:f7+ Re7 7.Cd5 şah mat.

92. O altă cursă, în care au căzut mulți începători : 1.e4 e5 2.Cf3 f6?? 3.C:e5 f:e5 4.Dh5+ cu două variante :

A: 3…g6 4.D:e5+ şi 5.D:h8, cu avantaj material suficient pentru victorie;

B: 3…Re7 4.D:e5+Rf7 5.Nc4+Rg6 6.Df5+ Rh6 7.d4+ g5 8.h4 şi albul dă mat în câteva mutări.

93. O altă cursă, în Gambitul Budapesta : 1. d4 Cf6 2.c4 e5?? 3.d:e5 Ce4 (mergea şi 3…Cg4) 4.a3 (mai exact era 4.Dc2) d6 5.e:d6 6.g3? C:f2! 7.R:f2 N:g3+ şi albul pierde dama.

94. Şi acum, o cursă în Apărarea franceză : 1.e4 e6 2. d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.g3 N:c3 5.b:c3 Ce7 6.Cf3 d:e4 7.Cg5 Cc6 8.Nc4 Ca5? (nu obsearvă lovitura următoare) 9.C:f7 ! R:f7 10.Dh5+ g6 11.D:a5 şi, luând pionul „e4", albul câştigă.

95. O cursă în Apărarea Caro-Kan : 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 d:e4 4.C:e4 Cf6 5.Dd3 e5 6.d:e5 Da5+ 7.Nd2 D:e5 8.0-0-0 C:e4 9.Dd8+ !! R:d8 10.Ng5++ Rc7 11.Nd8 şah mat.

96. O cursă în Apărarea Siciliană : 1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 c:d4 4.C:d4 a6 5.Ne3 Cf6 6.Cd2 d5?? 7.e5 Cfd7 8.f4 Cc6?? 9.Ne3 g5? 10.C:e6 !! f:e6 11.Dh5 Re7 12.f5 g:f5 (12…h6 13.Ng5 h:g5 14.Dg5) 13.Nc5 şi albul câştigă.

97. Atât strategia cât şi logistica se bazează, în principal, pe amplasamentul şi jocul pionilor, tactica bazându-se mai mult pe jocul figurilor. Implicațiile strategice ale fiecărei mutări de pion sunt enorme. Cunoaşterea cât mai multor aspecte strategice ale mutărilor de pion este una dintre condițiile de bază ale marii performanțe în şah.

98. **Atacul nu trebuie declanşat până nu este foarte clar ce vrem să obținem şi dacă nu cumva, amânându-l şi pregătindu-l mai bine, am putea realiza mai mult.**

99. Inițiativa înseamnă timp şi posibilități active şi de aceea constituie superioritate. Poziția joacă rolul prim, materialul e pe locul al doilea. Spațiul şi timpul sunt factori secundari ai poziției (Capablanca).

100. Fii agresiv, dar joacă mutări profund calculate şi fără ,,zgomot" !

101. Nu-ți asuma riscuri inutile !

102. Trebuie să te asiguri că fiecare mutare are un scop !

103. Dacă cunoşti stilul adversarului tău, profită de acest lucru, dar în analiza finală joacă la tablă, nu la jucător !

104. **Nu ignora mutările adversarului tău !**

105. Să nu faci analize inutile ! Verifică doar mutările sau planurile care au sens !

106. Răspunde la toate amenințările ! Încearcă să faci aceasta prin îmbunătățirea poziției proprii şi/sau desfăşurarea unui contraatac.

107. Joacă pentru inițiativă ! Dacă o ai deja, trebuie să o menții, dacă nu o ai încearcă să o obții !

108. Dacă faci o gafă, nu trebuie, totuşi, să renunți la luptă ! După ce obține avantajul, adversarul tău ar putea să se relaxeze şi să te lase să ,,scapi".

109. Să nu faci niciodată o mutare riscantă, sperând că adversarul nu va observa, decât dacă ai o poziție pierdută, în acest caz nemaiavând nimic de pierdut !

110. Bazează-te pe propriile-ți puteri ! Dacă nu vezi sensul mutării adversarului tău, presupune că nu există !

111. Nu sacrifica piese fără un motiv bun !

112. Când consideri că nu poți să te decizi în a refuza un sacrificiu, acceptă-l !

113. **Atacă cu mai multe piese (în formație); nu te baza numai pe una sau două piese !**

114. Evită atacurile duble ! (cel mai periculos atac dublu este cel al calului).

115. Joacă pentru stăpânirea centrului : păzeşte-l, ocupă-l şi influențează-l ! Luptă pentru centru cu pionii !

116. **Nu face mutări neglijente de pioni ! În deschidere, mută doar pionii necesari completării dezvoltării !**

117. Dacă e posibil, mută ambii pioni din centru cu câte două câmpuri fiecare !

118. În deschidere, mută numai pionii centrali ! (numai dacă sistemul de deschidere sau situația necesită o altă abordare a mutării pionilor).

119. Încearcă să-ți dezvolți nebunii înainte de a-i bloca, prin mutarea pionilor din centru, cu un singur câmp !

120. Dezvoltă-ți piesele rapid, preferabil către centru (în special caii, care sunt mult mai activi, în poziții centrale sau semicentrale) !

121. **Dezvoltă-ți piesele şi, implicit poziția, cu un scop, nu doar de dragul dezvoltării !**

122. Nu pierde timp sau mutări; încearcă să dezvolți o nouă piesă la fiecare mutare ! Nu muta o piesă de două ori, în deschidere, fără un motiv bine întemeiat !

123. Încearcă să dezvolți piesele creând amenințări în acelaşi timp, dar nu amenințări fără sens (inutile) !

124. **Dezvoltă-ți piesele minore devreme; piesele de pe partea regelui ar trebui, de obicei, dezvoltate mai devreme decât cele de pe partea damei !**

125. **Dezvoltă-ți piesele şi în timpul schimburilor !**

126. Pentru a exploata un avantaj în dezvoltare, atacă !

127. **În deschidere, nu-ți depărta dama de la joc, pentru a câştiga un pion !**

128. Nu scoate dama prea devreme în joc, decât dacă ,,firul" natural al jocului o cere !

129. Încearcă să dai cât mai mult sens posibil mutărilor tale !

130. **Ocupă liniile şi coloanele deschise (câmpurile libere) sau care tind să se deschidă la mutările următoare !**

131. Dezvoltă-ți turnurile, ca să deschizi coloanele, sau să pregăteşti ocuparea lor !

132. **Efectuează rocada devreme !**

133. Încearcă să-l împiedici pe adversar să-şi facă rocada; menține-i regele blocat în centru, în special în jocurile deschise !

134. Încearcă să blochezi piesele adversarului tău ! Evită blocajele împotriva pieselor tale ! Nu captura piese blocate decât dacă poți beneficia făcând aceasta ! Dacă este posibil, încearcă să ataci în special cu pionii !

135. **După efectuarea rocadei, nu muta pionii din fața regelui fără un motiv foarte bine întemeiat !**

136. Pentru a ataca regele, alege drept țintă câmpurile din jurul lui !

137. Caută tactici în special pe câmpurile de culoarea nebunului tău, care nu are corespondent din partea adversarului !

138. **Încearcă să eviți schimburile prea timpurii de nebuni pentru cai !**

139. Dublează-ți piesele atacante, prin construirea bateriilor de piese ! Plasează dama şi turnurile pe aceeaşi coloană sau linie iar dama şi nebunul pe aceeaşi diagonală !

140. Construieşte baterii cu piese de valoare mică în față, desigur, dacă tactica nu necesită altceva !

141. Măreşte eficiența mutărilor tale !

142. Joacă flexibil !

143. **Pentru a întări controlul unui câmp, dublează-ți piesele tale majore (turnurile sau dama) !**

144. Determină, dacă ai un joc deschis sau închis, şi joacă, în funcție de aceasta, ca atare !

145. **De obicei, joacă pentru a reține nebunii în jocuri deschise şi, uneori, caii în jocuri închise !**

146. Pentru a îmbunătăți poziția nebunului tău, plasează-ți pionii pe câmpuri de culoare opusă !

147. Păstrează-ți slăbiciunile pe culoarea opusă nebunului cel mai puternic al adversarului !

148. **Schimbă, când eşti în avantaj material sau când eşti atacat !**

149. Evită schimburile, când nu ai avantaj material sau nu eşti atacat !

150. **Alege un plan bun şi ține-te de el ! Schimbă-l numai când trebuie !**

151. **Pentru a câştiga spațiu, de obicei, trebuie să „sacrifici" timp. Când obții controlul unor câmpuri, de regulă, cedezi alte câmpuri.**

152. Dacă eşti strâmtorat, schimbă jocul prin schimburi materiale !

153. Schimbă piesele proaste, minore, cu unele mai bune ale adversarului !

154. Dacă poziția este nesigură (dezorganizată), deghizează-ți planurile : efectuează mutări care nu te angajează !

155. Pentru a câştiga spațiu, avansează pionii !

156. **Dacă centru este blocat nu face automat rocada !**

157. **Dacă eşti rămas în urmă cu dezvoltarea, păstrează jocul închis !**

158. Încearcă să acumulezi mici avantaje !

159. Încearcă să domini linia a 7-a (respectiv linia a 2-a), cu turnurile în special !

160. Utilizează metoda analitică ! Când nu ştii ce să faci, mai întâi evaluează poziția, apoi, pune-ți întrebări pertinente asupra analizei tale !

161. Când două perechi de piese sunt în priză, nu are importanță în ce ordine le capturăm ! (de exemplu, cal şi nebun contra doi nebuni).

162. În poziție mai bună se caută mutarea de câştig; în poziție mai slabă se caută mutarea de remiză; în poziție pierdută se caută mutarea de prelungire a luptei.

163. **Dezavantajul material poate fi compensat printr-o aşezare superioară a pieselor, avantaj pozițional care constă într-o mai mare mobilitate a pieselor şi în colaborarea lor armonioasă.**

164. Jucătorul de şah trebuie să acorde o mare importanță modalităților de creare a superiorității poziționale, cât şi a celor de exploatare promptă, cu precizie, a acestora. A scăpa prima ocazie de acest fel echivalează, de cele mai multe ori, cu amânarea pentru mult mai târziu sau chiar cu pierderea definitivă a posibilității de a obține avantaj decisiv.

165. **În multe deschideri, mutarea a 7-a sau a 8-a, h3 limitează dezvoltarea nebunului negru din „c8" şi, în acelaşi timp, dă libertate de acțiune calului alb din „f3".**

166. Trebuie să preluăm repede inițiativa, pentru că acela care o are poate găsi aproape întotdeauna noi mutări active, care măresc presiunea asupra poziției adverse, nemaipermițând acestuia să atace slăbiciunile potențiale apărute în dispozitivul nostru. Iar inițiativa este un rezultat al folosirii mai bune a resurselor decât adversarul.

167. O indicație pentru stilul de joc : să joci liniştit şi optimist, având tot timpul în vedere planul de joc !

168. **Nici o piesă nu trebuie să rămână inactivă !**

169. Pătrunderea pieselor grele pe ultimele linii adverse, este, în general, decisivă.

170. În deschidere şi în jocul de mijloc, calul şi nebunul au aceeaşi valoare, fiecare fiind ceva mai prețios decât trei pioni. Turnul este aproximativ egal cu o figură uşoară plus doi pioni, dama este egală, ca valoare, cu două turnuri, dar reprezintă mai puțin decât trei figuri uşoare.

171. În final, valoarea pionului creşte. Astfel, doi pioni sunt egali cu o figură uşoară, iar turnul egal cu o figură uşoară şi un pion. Deci, în jocul de mijloc, calitatea este echivalentă cu doi pioni, iar în final cu un pion. Două turnuri sunt mai valoroase decât o damă. Trei figuri uşoare sunt egale cu dama. O damă este egală ca valoare cu un turn + o figură uşoară şi un pion.

172. Cele mai periculoase atacuri duble sunt cele ale calului. Cea mai periculoasă formă a atacului dublu o constituie şahul prin descoperire.

173. **Specializarea în atacuri foarte complexe, însă bine susținute pozițional, creează perspectiva de a decide de cele mai multe ori partidele în jocul de mijloc.**

174. În deschidere trebuie să se efectueze două (maxim trei) mutări de pioni, să se dezvolte caii, nebunii, să se efectueze rocada şi să se facă legătura între turnuri.

175. **Câştigul de „tempo" este o permanentă necesitate de-a lungul partidei.** El se obține prin atacarea unei piese adverse de valoare superioară cu una proprie mai puțin valoroasă, realizând, în acelaşi timp, fie o completare a dezvoltării, fie o îmbunătățire a poziției, fie aducerea figurilor proprii în situația de a executa o combinație decisivă. Dacă piesa adversă este nevoită să facă o mutare de retragere, atunci cel care atacă obține ceea ce se numeşte „câştigul unui tempo".

176. Blocada constituie o metodă de luptă pozițională foarte importantă, care poate fi folosită cu succes împotriva pionilor liberi, dar, în raport cu alte caracteristici strategice ce pot exista în unele poziții, ea nu constituie singurul plan just aplicabil în poziția respectivă. De aceea, trebuie să se țină seama întotdeauna de totalitatea caracteristicilor unei poziții şi, numai când pionul liber constituie factorul dominant, să se aplice metoda blocadei.

176. Spargerea blocadei. Caracteristica principală a unui lanț de pioni o constituie faptul că cele două şiruri albe şi negre se blochează reciproc. Atacul trebuie îndreptat împotriva celui mai slab punct din şirul de pioni advers, contra pionului care se află la baza lui.

177. **Stăpânirea unei coloane deschise asigură un avantaj pozițional substanțial.** Lupta pentru stăpânirea acestora se împarte în două faze. Prima cuprinde manevrele pentru ocuparea ei iar a doua, exploatarea acestui avantaj, constând din posibilitatea de a pătrunde în mod decisiv cu piesele grele pe liniile a 7-a şi a 8-a (respectiv pe liniile 1 şi a 2-a).

178. Avansarea rapidă a unuia sau a doi pioni, susținută tactic de toate piesele, constituie un plan strategic, tipic, menit să deschidă coloanele pe care se află aceşti pioni sau unele diagonale. Înaintarea pionilor se pregăteşte în spatele lor şi se face în momentele când pot fi mutați cu ,,tempo" (mai ales prima lor mutare), căci un tempo câştigat contează enorm în astfel de situații.

179. Avansarea, în cooperare, a pionilor cu figurile este firească şi din punctul de vedere al necesităţii de a aduce cât mai multe piese în joc şi de a obţine un plus de resurse (material, ,,tempo" şi spaţiu) la locul unde se decide lupta. Pionii se avansează nu numai pentru a ameninţa cu transformarea, dar şi pentru a-i oferi la schimburi favorabile, sau a crea ,,câmpuri de forţă" în jurul lor.

180. Pionii avansaţi cresc vertiginos în valoare, dacă pot fi bine susţinuţi de figuri, lăsând, totodată, în urma lor un important plus de spaţiu pentru diverse manevre active.

181. Evitaţi izolarea pieselor ! (de exemplu o damă izolată în deschidere sau în jocul de mijloc).

182. **Schimbul nebunului abia dezvoltat (în deschidere) este cu totul inoportun. De asemenea, nebunul de „fianchetto" (nebunul dezvoltat la „b2", „g2", respectiv „b7", „g7") trebuie păstrat cât mai mult cu putinţă.**

183. La mulţi campioni mondiali un ,,tempo" – mai ales în deschidere – apărea, deseori, ca fiind mai valoros decât un pion.

184. Preocuparea pentru utilizarea optimă a rezervei de ,,tempo"-uri este pe primul plan, ca importanţă, în partida de şah; este esenţa însăşi a acestui joc.

185. Devierea este un procedeu tactic cu scopul de a îndepărta o figură care apără poziţia regelui, pentru a face posibil un atac de mat sau obţinerea unui avantaj material.

186. **În finaluri, aplicaţi principiul forţei : un singur pion stopează doi pioni adverşi.**

187. În cadrul unor variante de deschidere mutarea nebunului alb din c1 poate fi întârziată până când poate interveni cu succes în sprijinul atacului, fie pe diagonala c1–h6, fie pe diagonala c1–a3.

188. În timpul deschiderii şi al jocului de mijloc apărarea regelui este o preocupare constantă. Ajuns în final, regele se transformă într-o piesă ofensivă şi de cea mai mare importanţă. În general, regele trebuie să ocupe centru tablei şi, aproape întotdeauna, să se afle înaintea pionilor săi !

189. Feriţi-vă de geometria de figuri ! (dacă adversarul mai are cel puţin un cal sau un nebun, vă poate surprinde cu un atac dublu).

190. Să nu lăsaţi regele în centru nerocat, mai mult decât este nevoie ! Să faceţi rocada şi să vă puneţi regele la adăpost !

191. Uneori, când poziţia permite şi adversarul are regele în centru, putem sacrifica câteva figuri pentru un atac decisiv de mat.

192. **Într-o partidă, a stârnit senzaţie o mutare a lui Fischer, care a schimbat un cal, excelent plasat, pe un nebun slab al adversarului, dar… a intuit precis câştigul !** (excepţiile întăresc regula şi scopul scuză mijloacele !)

193. Învăţarea artei de a lupta cu succes în şah se face sub îndrumarea unui antrenor şi se completează cu studiul partidelor comentate de marii maeştri.

194. Pentru faza de alegere a repertoriului de deschideri este recomandabil să se formeze un grup cât mai redus ale acestora, dar astfel ales încât orice ar juca adversarul să-l putem obliga, totuşi, prin intervertire de mutări, să ajungă în poziţii pe care le cunoaştem.

195. Pentru evitarea curselor în deschidere este bine de cunoscut cât mai multe curse. Iată câteva curse din partida spaniolă :

196. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3. Nb5 Cge7 4.0-0 g6 5.d4 Ng7 6.d:e5 C:e5 7.C:e5 N:e5:b2 9.Cd2 c6 10.Tb1 Nd4? (o greşeală care permite albului să încheie elegant partida) 11.Cc4! Nc5 12.Dd4! N:d4 13.Cd6 şah mat!

197. 1.e4 e5 2.cf3 Cc6 3.Nb5 Cf6 4.0-0 d6 5.d4 C:e4 6.d5! a6 7.Nd3 Cf6 8.d:c6 e4 9.Te1 d5 10.Ne2! e:f3 11.c:b7! N:b7 12.Nb5 şah mat!

198. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Nc5 4.C:e5 C:e5 5.d4 N:d4 6.D:d4 D:f6 7.cb5 Rd8 8.Dc5 Cc6 9.Df8 şah mat

199. 1.e4 e5 2.cf3 Cc6 3.Nb5 Nc5 4.c3 d5 5.d4 e:d4 6.c:d4 d:e4 7.Ce5 Nd7 8.C:d7 Nb4+ 9.Cc3 D:d7 10.d5 Td8 11.T:e4+ d:e4 12.Dd8+! D:d8 13.C:d8+ R:d8 14.R:h2 şi albul are avantaj decisiv.

200. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cge7 4.c3 d6 5.d4 Nd7 6.0-0 Cg6 7.Cg5?! h6? 8.C:f7! R:f7 9.Nc4+ Re7?! 10.Dh5 De8 11.Dg5+ h:g5 12.N:g5 şah mat.

TEST DE AUTOVERIFICARE A FORȚEI DE JOC

În acest capitol al cărții, vă invit să rezolvați testul următor, ce constă în răspunsurile la zece întrebări şi rezolvarea a 12 probleme şi studii. Aveți la dispoziție trei ore. Pentru fiecare problemă rezolvată corect şi pentru fiecare răspuns exact la întrebări se acordă un punct. Cu mențiunea că aceste probleme şi studii sunt compuse de autorul acestei cărți, în ultimii şase ani, probleme, în general, de nivel mediu, a căror rezolvare vă va da satisfacția găsirii unor abordări originale, inedite, a şahului artistic, vă doresc mult succes !

1. Care este figura care depinde cel mai mult de structura pionilor ?

2. Care este, în general, cea mai bună piesă pentru ocuparea unui câmp central din tabăra adversarului ?

3. Care este considerată, din punct de vedere tactic, cea mai teribilă armă, în şah ?

4. Care este cea mai bună poziție pe care o pot ocupa doi pioni ?

5. În deschidere, cel mai bun răspuns la un atac de flanc este… ?

6. Cea mai utilizată deschidere, din grupa jocurilor deschise este… ?

7. Câte genuri de competiții de şah cunoaşteți ? (enumerați minim cinci)

8. În ce situații partida este considerată remiză ?

9. Şahul este, oficial, considerat un sport olimpic ?

10. Şahul are dedicată o enciclopedie *Larousse* ?

Pentru fiecare răspuns corect se acordă un punct. Rezultatele testului se vor interpreta astfel: **I. 21-22 puncte –** maestru; **II. 19-20 puncte** – candidat de maestru; **III. 14-18 puncte** – categoria I; **IV. 11-13 puncte** – categoria a II-a; **V. 9-10 puncte** – categoria a III-a; **VI. 7-8 puncte** – amator.

♖ ♟ ≠ ≥

Şahul şi matematica

Să facem o incursiune, cu ajutorul matematicii, în lumea şahului, analizând elementele de bază ale şahului. *Spațiul*: tabla de joc, de forma unui pătrat, împărțită în 64 de pătrate (un pătrat perfect şi, în acelaşi timp, considerat un număr de aur al bătăilor inimii/minut); *figurile*: 16 albe (din nou un pătrat perfect) şi 16 negre şi *timpul,* cu cele două componente reprezentative: alternanța la mutare în timpul jocului şi încadrarea în timpul regulamentar de joc alocat partidei.

I. ***SPAȚIUL***

Eşicherul (tabla de joc) are 64 de câmpuri, dar aceste câmpuri sunt diferențiate ca valoare. Din punct de vedere strategic, câmpurile centrale (d4, e4, d5 şi e5) şi cele semicentrale (c4, c5, f4 şi f5), sunt considerate mai valoroase, datorită faptului că piesele aşezate pe aceste câmpuri au o rază mai mare de acțiune şi, în acelaşi timp, stânjenesc, într-o măsură mai mare, planurile strategice ale adversarului.

Pentru a evalua posibilitățile de a muta ale tuturor pieselor, în funcție de poziția lor pe tablă, vom face următoarele considerații:

O damă plasată pe un câmp central (e4, de exemplu) poate fi mutată pe 27 de câmpuri. Aceeaşi damă, plasată pe un câmp slab, la marginea tablei, de exemplu pe câmpul a1, poate fi mutată de această dată doar pe 21 de câmpuri. Dacă facem o medie a posibilităților de a muta ale damei în cele două situații-limită (în centrul şi la marginea tablei) obținem o medie de 24 mutări posibile pentru această piesă. Procedând, în mod similar, pentru turn obținem o medie de 14 mutări **(de reținut că turnul poate muta pe 14 câmpuri, indiferent de poziția sa pe tablă),** pentru nebun obținem o medie de 10 mutări, pentru cal obținem o medie de 5 mutări (de reținut că poziția sa la marginea tablei îi scade foarte mult valoarea în ansamblul poziției), pentru rege obținem o medie de 5,5 mutări şi pentru pion obținem o medie de 3 mutări. Cumulând mediile pentru cele 16 piese rezultă o medie de 108 posibilități de a muta. **Concluzionând, ierarhia din punct de vedere a criteriului posibilităților de a se deplasa pe spațiul tablei de joc este următoarea: 1.Dama; 2.Turnul; 3.Nebunul; 4.Regele; 5.Calul; 6.Pionul.**

II. ***FIGURILE*** (forțele ce se înfruntă pe eşicher) Dacă luăm în considerație valoarea relativă a pieselor (netinând cont de poziția lor şi importanța lor în ansamblul poziției), luând ca unitate de măsură pionul (1 punct), s-a stabilit următoarea ierarhie, unanim acceptată:

1. *Dama* valorează cât două turnuri, sau turn plus cal plus pion (10 puncte);
2. *Turnul* valorează cât cinci pioni, sau cal plus doi pioni, sau nebun plus doi pioni (5 puncte);
3. *Nebunul şi calul* valorează fiecare cât trei pioni (3 puncte); de reținut că nebunul are, totuşi, o uşoară superioritate față de cal, compensând faptul că nu poate muta decât pe o singură culoare, prin raza sa mare de acțiune; bateria turn plus nebun este, în general, mai tare decât bateria turn plus cal; de asemenea, perechea de nebuni este mai tare, în general, decât perechea de cai;
4. *Regele*, când ia parte la luptă, în finalul partidei, este echivalent cu un cal (3 puncte). **Totuşi, având în vedere scopul jocului, valoarea regelui este infinită.**

5. *Pionul* (1 punct). În finaluri, însă, valoarea lui creşte, datorită posibilităților de transformare ale acestuia.

Regulile ,,matematice” ale jocului de şah, ținând de geometria spațiului de joc, de posibilitățile legale de a se deplasa ale pieselor pe acest spațiu de joc, format din 64 de pătrate (câmpuri), se îmbină armonios cu proporțiile stabilite valoric între piese. De exemplu, raportul valoric turn/nebun: 5/3=1,66, la fel ca raportul dintre damă şi perechea de cai (sau de nebuni), acest număr 1,66 fiind foarte apropiat de ***numărul de aur = 1,618,*** care se regăseşte în dimensionarea multor proporții ale elementelor din natură (axele de coordonate ale majorității frunzelor de exemplu), în arhitectură (la piramida lui Keops în Egiptul antic, piramida cu baza un pătrat şi cu fețele laterale în formă de triunghiuri isoscele, aria triunghiului unei fețe laterale este egală cu aria pătratului care are drept latură înălțimea piramidei) sau în domeniul religios **(*crucea creştină are raportul lungimilor axelor egal cu numărul de aur: 1,618 !!*).**

În ceea ce priveşte ,,viteza” de deplasare a pieselor pe tabla de joc, se poate spune că **singurele piese care au modulul vitezei de deplasare constant sunt calul şi regele,** celelalte piese putând să se deplaseze şi uniform accelerat.

Referindu-ne la posibilitățile de a muta, la prima mutare sunt posibile 20 de mutări, la a doua mutare sunt posibile 29 de mutări. După primele 4 mutări sunt peste 10.000 de posibilități iar după primele 10 mutări sunt posibile aproximativ 17 x 10^{22} opțiuni. Numărul pozițiilor posibile pe tabla de şah este un număr imens: 10^{140}. Acest număr poate fi aproximat prin următorul calcul: într-o poziție oarecare sunt posibile, în medie, 32 mutări şi deci 32x32 poziții de răspuns, adică aproximativ 10^3 poziții. Într-o partidă de 50 mutări (50 pentru alb şi 50 pentru negru) vor rezulta $(10^3)^{50}=10^{150}$ poziții. Considerând că unele poziții se repetă, rezultă $\underline{10^{140}}$ <u>poziții. Un număr imens ce caracterizează posibilitățile fantastice ale acestui joc şi importanța dezvoltării unei gândirii creatoare în studiul şahului !</u>

Pentru comparație, numărul estimat al atomilor din galaxia noastră este 10^{72}.

III. ***<u>TIMPUL</u>***

În şah, timpul reprezintă alternanța cu regularitate a mutărilor şi încadrarea în baremul regulamentar de joc, care este în funcție de tipul competiției:

A. Pentru şahul competițional normal, timpul alocat este de o oră şi 30 minute, pentru primele 40 mutări;

B. Pentru şahul activ, o oră pentru întreaga partidă;

C. Pentru şahul rapid, ½ oră pentru întreaga partidă;

D. Pentru concursul de blitz (şahul fulger), 5 sau 10 minute pentru întreaga partidă.

Referindu-ne la o partidă de şah normală, cu controlul timpului după primele 40 de mutări, rezultă că, în medie, fiecărei mutări îi revine 2,25 minute.

Ținând cont de fazele partidei, primele 10-12 mutări (deschiderea) se efectuează într-un timp relativ scurt, cam un minut/mutare. În jocul de mijloc (aproximativ mutările 12-22), care este etapa cea mai complexă a partidei (când se elaborează planurile strategice, se pregătesc atacurile, combinațiile) timpul de gândire creşte la peste 3 minute/mutare. În faza jocului de final, în general, jocul se simplifică, prin reducerea numărului de piese şi, implicit, a posibilităților de a muta; „viteza” de joc creşte, în comparație cu cea din jocul de mijloc. Trebuie, totuşi, menționat faptul că unele finaluri complexe necesită şi mutări mai profund calculate, ce solicită destul de mult timp.

În practica şahistă s-au întâlnit cazuri când chiar mari maeştri au gândit 20 de minute sau chiar o oră întreagă pentru o singură mutare, dar excepțiile confirmă regula.

Două milenii de istorie a şahului !

La ora actuală, potrivit cercetărilor istoricilor, arheologilor, matematicienilor şi altor specialişti, forma primară a şahului a fost considerată jocul indian **chaturanga** localizat ca apariție în zona văii Gangelui, în jurul anului 550 e.n.

Chaturanga era un joc de lupte ce se juca între patru adversari independenți, pe o tablă cu 64 de câmpuri, fiecare jucător având opt piese : un rege **(radsha)**, un car de luptă – turn **(ratha)**, un cal **(ashwa)**, un elefant – nebun **(hasti)**, patru soldați – pioni **(padati)**.

Acest joc s-a răspândit, în circa douăzeci de ani, în țările vecine şi în special în Persia (în timpul domniei lui Chosroes II), unde jocul a suferit modificări succesive, influențat de obiceiurile localnicilor, de ritmul lor de activitate, de modul de organizare al regatelor şi al formațiunilor lor de război. Astfel, s-a trecut la jocul cu doi adversari, cu piesele actuale ale jocului, dar turnul era cea mai puternică piesă şi nu erau cunoscute rocada şi luarea „en passant”. Jocul a căpătat denumirea **şatrandj**, iar cei mai valoroşi jucători erau considerați **alia** (mari maeştri). De la persani, jocul se răspândeşte la majoritatea popoarelor arabe (Marocul având o contribuție importantă), iar de la aceştia, jocul ajunge pe continentul european, la curțile regale din Spania, Franța, Anglia, Țările de Jos, Germania, Danemarca, Italia şi Rusia. Trecerea de la **şatrandj** la **şah** s-a făcut pe parcursul a peste şapte secole. În țările române şahul a pătruns în secolul al şaptesprezecelea. Un prinț celebru, Harun al-Rashid, calif din dinastia Abasida, de la sfârşitul secolului al VIII-lea, şi-a legat numele de acest minunat, joc pe care l-a practicat şi l-a încurajat să fie jucat în califatul său; şi nu numai. Cele mai vechi piese de şah cunoscute se leagă de acest calif. În această perioadă şi în China se juca un şah chinezesc! Prin anul 800, Moors aduce şahul în Spania, jocul ajungând şi în Italia. Prin 821 şahul este introdus şi în Rusia, de către marinari şi negustori, via Marea Caspică şi Volga. În anul 842, unul dintre cei mai buni jucători arabi scrie o carte de şah. În anul 895 şahul pătrunde în Grecia şi, la începutul secolului al nouălea, în Europa (în alte țări decât cele citate). Pe la anul 920, piesele de şah primesc nume persane. Din acestea derivă mai mult sau mai puțin (prin preluare/traducere/autohtonizare) limbajul şahist specific fiecărei limbi vorbite. Pe la anul 1000, şahul se răspândeşte bine în Europa. Se consemnează că fiica lui Otto II este învingătoare într-un meci de şah. De asemenea, şahul pătrunde în Rusia, pe calea Bizanțului şi a vikingilor. În 1013 şahul este adus în Anglia, odată cu invazia danezilor.

Cele mai importante transformări ale jocului de şah au avut loc pe continentul European.

– 1090 – tabla de şah, denumită şi **eşicher**, se impune în forma actuală, cu 64 de pătrate, având două culori diferite, care alternează, începând cu colțul din dreapta al jucătorului ce are piesele albe, acest câmp trebuind să aibă culoarea albă;

– în 1097 avem primele referințe despre şah în Franța;

– 1167 – cea mai veche referire la jocul de şah în Spania;

– 1173 – un manuscris francez de şah utilizează, pentru prima dată, actuala notație algebrică ! (câmpurile tablei sunt identificate matriceal, după coloana şi linia pe care se află);

– 1180 – se consemnează prima referință despre şah a englezilor, făcută de un călugăr din Winchester;

– Regele Danemarcei a fost făcut prizonier, în timp ce juca şah la palatul său, în vara anului 1250 !

La început, şahul a captat interesul suveranilor şi nobililor, apoi s-a răspândit în mediile intelectuale.

De remarcat este faptul că alte două jocuri logice, înrudite cu şahul, s-au dezvoltat în special în zona asiatică: **go**-ul şi **shogi** (şah japonez); ambele jocuri însă se situează sub nivelul de complexitate al şahului şi nu sunt atât de cunoscute ca şi şahul.

Cert este faptul că omul a fost preocupat de jocuri din cele mai vechi timpuri, iar răspândirea jocurilor pe toată planeta s-a accelerat o dată cu dezvoltarea mijloacelor de comunicare.

În zilele noastre, jocurile au devenit o componentă semnificativă a vieții cotidiene, datorită faptului că omul modern beneficiază de tot mai mult timp liber şi este interesat de activitățile intelectuale: jocurile au devenit concursuri, campionate, sau chiar adevărate industrii !

În lumea clericilor, atât în cadrul bisericii unite, cât şi în cele două biserici – ortodoxă şi catolică, şahul a avut perioade când a fost interzis, dar nu pentru mult timp. În anul 1210, Papa Innocent al III-lea decide că şahul este moral !

– 1275 – se măreşte gradul de libertate al pionului, care, din poziție inițială, poate muta şi peste două câmpuri;

– 1283 – prin consensul marilor jucători ai vremii se stabileşte victoria prin mat şi situația de pat se consideră egalitate;

– în 1329, Sinodul din Würzurg, Germania, interzice şahul; aceeaşi măsură o ia regele Charles VI al Franței, în 1392;

– în 1420, regii din Germania renunță la interzicerea şahului;

– în 1490 este introdusă regula ,,en passant";

– în cartea spaniolului Lucena, apărută în 1497, se menționează, pentru prima dată, extensia posibilităților de a muta ale damei şi nebunului;

– în 1555 este introdusă mutarea specială rocada;

– în 1850 se consemnează adoptarea regulii transformării pionului în orice piesă, indiferent de situația de pe tabla de joc.

Contribuțiile cele mai importante, la dezvoltarea jocului, au fost aduse de cinci țări: Spania, Italia, Franța, Germania şi Anglia.

Maxime, aforisme şi cugetări şahiste

1. ***În criză de timp figurile trebuie să se apere una pe alta !*** (Mihail Botvinnik)

2. ***În şah câştigă întotdeauna cel ce greşeşte penultimul !*** (Siegbert Tarrasch)

3. Pe spatele tabloului pictat de Nicolae Tonitza, la Paris, şi intitulat **Jucătorii de şah**, pictorul a scris : ***Poţi să te fereşti de o bătaie la şah, nejucându-l, dar cum te poţi feri de a nu cădea învins în viaţă ?***

4. Celebrul jucător de şah Rudolf Spielman şi-a concretizat activitatea de o viaţă într-o singură maximă : ***Să joci deschiderea ca la carte, jocul de mijloc ca un vrăjitor şi finalul ca o maşină !***

5. ***Şahul este nouăzeci la sută tactică.*** (Rudolf Teichmann)

6. ***În şah, înfrângerea contribuie mult mai mult la desăvârşirea jucătorului, decât partida câştigată. Pentru a ajunge un şahist bun, trebuie să pierzi sute de partide.*** (Jose Raul Capablanca; în întreaga sa carieră, din 582 de partide jucate, Capablanca nu a pierdut decât 35 ! – n.a.).

7. ***Pentru formarea unei gândiri logice, este suficient să joci şah. Cercetarea şi găsirea în ştiinţe sunt analoage jocului de şah.*** (prof. Neel – Franţa – laureat al premiului Nobel, pentru fizică, în anul 1970 – n.a.).

8. ***Este preferabil să sacrifici figurile adversarului. Tacticianul trebuie să ştie ce are de făcut, când este ceva de făcut, strategul trebuie să ştie ce să facă şi când nu e nimic de făcut !*** (Xawiely Tartakower)

9. ***TEORIA ESTE PRACTICA MAEŞTRILOR ŞI FĂRĂ EA NU SE POATE MERGE MAI DEPARTE !*** (Aaron Nimzovici)

10. ***Dacă nu crezi în victorie, nu mai are nici un rost să te aşezi la masa de joc !*** (Anatoli Karpov)

11. ***Nu fiţi prea dogmatici în judecata dumneavoastră ! Ţineţi sus ”drapelul regulilor” fără ca totuşi să coborâţi ”pavilionul excepţiilor”. Victoria într-o partidă aparţine, în cele mai multe cazuri, celui care vede puţin mai departe decât adversarul său.*** (Emanuel Lasker)

12. ***Pentru ca cineva să câştige la mine o partidă este nevoie să mă învingă de trei ori : în deschidere, în jocul de mijloc şi în final.*** (Alexandr Alehin)

13. ***Dacă o singură figură stă prost, întreaga partidă stă prost.*** (Siegbert Tarrasch) (Există multe exemple în care câştigul se obţine profitându-se de poziţia necorespunzătoare a unui cal. Tarrasch susţinea că întotdeauna calul stă prost la b3 şi b6 – n.a.)

14. ***Jocul de şah este un admirabil amuzament; jucând şah ne odihnim după muncă şi uităm de necazuri.*** (Lev Nikolaevici Tolstoi)

15. ***Înainte de a deveni un bun general sau un bun manager trebuie să înveţi bine şah !***

16. ***Invincibilitate nu există nici în viaţă, nici în şah. Activitatea noastră zilnică este o luptă permanentă împotriva erorii şi a greşelilor.*** (J. R. Capablanca)

17. ***Nu poți forța adversarul să greşească. De aceea, relaxează-te şi încearcă să eviți să comiți tu o eroare. Acumulează mici avantaje şi continuă să intensifici presiunea.*** (Larry Evans)

18. ***Cine-i înțelept învață multe de la adversari***, spunea Aristofan (scriitor elen de piese cu caracter satiric – n.a.), cu circa 400 de ani înainte de era noastră. O recomandare de maximă aplicabilitate, mai ales dacă joci cu maeştrii.

19. ***Una din condițiile de bază ale succesului în şah este depăşirea emoției. Un maestru al şahului trebuie să-şi controleze emoțiile, care pot deveni dăunătoare în timpul obositoarelor partide de turneu.*** (Florin Gheorghiu)

20. La începutul anilor '70, fostul campion mondial şi preşedinte al Federației Internaționale de Şah (F.I.D.E.), dr. Max Euwe, definea astfel jucătorul ideal de şah :

– El trebuie să fie fidel şahului cum a fost STEINITZ;
– Să aibă şiretenia lui LASKER;
– Intuiția lui CAPABLANCA;
– Patima pentru joc a lui ALEHIN;
– Meticulozitatea ştiințifică a gândirii lui BOTVINNIK;
– Îndrăzneala lui TAL;
– Puterea de luptă a lui FISCHER;
– Nonşalanța lui SPASSKI;
– Calmul lui KARPOV

Şi, am adăuga, sportivitatea lui MAX EUWE, precum şi calitățile de excepție ale lui GARRY KASPAROV : inventivitatea, în special în jocul de mijloc; sacrificii extrem de subtile şi surprinzătoare; minuțiozitatea pregătirii pe plan teoretic, tactic, strategic şi psihologic.

Considerații privind importanța factorilor de ordin psihologic în şah

Şahul este, în primul rând, o luptă ce se desfăşoară la nivelul gândirii logice, iar în această luptă este necesară o multiplă pregătire teoretică, fizică dar şi psihologică. Mobilizarea psihologică, pentru fiecare partidă jucată de jucătorii profesionişti, reprezintă crearea unei încrederi de neclintit în posibilitățile proprii de a învinge adversarul şi formarea, în timp, a unui adevărat spirit sportiv de învingător. ***„Îmi place să gândesc”*** **afirma marele maestru Kasparov**, într-un recent interviu, răspunzând la întrebarea: Care este ocupația sa preferată? Această afirmație ne conduce spre elementul esențial al jocului de şah: **gândirea profundă, logică şi analitică**, în condițiile de spațiu, forțe şi timp stabilite de regulile jocului dar şi de posibilitățile imense de a muta: numai după primele patru mutări ale partidei sunt posibile peste zece mii de opțiuni în alegerea mutărilor !

Şahul este, din punct de vedere psihologic, un joc extrem de violent. Aşa cum afirma Kasparov, şahul dă posibilitatea experimentării, în lumea sa virtuală, a celor mai subtile impulsuri agresive sau, cum ar spune Freud, acest joc sublimează impulsurile agresive, latente ale omului, într-o formă de defulare mentală paşnică. Orice şahist cu experiență ştie că în practica concursurilor apar multe aşa-zise „trucuri psihologice”, de la cele mai simple (cum ar fi, de exemplu, să priveşti mai mult pe un flanc al tablei de şah şi să faci mutarea următoare pe flancul opus sau să laşi adversarul să facă o serie de mutări aparent active, dar care îl conduc la o poziție pierdută), la cele mai complexe, cum ar fi integrarea planului de joc al adversarului în planul propriu, acesta fiind calculat până la situația de câştig. Sunt multe manifestări gen actorie, de exemplu o piesă „uitată” în priză şi apoi afişarea unei fețe afectate, de aşa-zisă greşeală, iar dacă adversarul cade în plasa acestei capcane şi se repede să ia piesa oferită îşi va da imediat seama că a fost un „dar grecesc”, care va duce la pierderea partidei, datorită unei combinații care nu se întrezărea la prima vedere.

În principiu, acest gen de trucuri nu deranjează prea mult şi nu-i afectează pe jucătorii experimentați. În schimb, manevre psihologice mult mai subtile, ca intensificarea presiunii, în locul unor capturi posibile, dar mai ales jocul la adversar (după o analiză a partidelor adversarului, a temperamentului jucătorului, a slăbiciunilor sale) necesită mult mai multă atenție pentru a fi contracarate.

Sunt şi jucători care agresează psihologic adversarii, într-o manieră total nesportivă, cu gesturi ca: propunerea repetată de remiză, în mod nejustificat; vorbitul sau fredonatul în timpul partidei, cu scopul distragerii atenției şi enervării adversarului;

jocul de picioare, însoțit de mişcarea mesei de joc; plecatul din sala de joc prea des, existând suspiciunea consultării cu un alt jucător sau cu un program de calculator; dărâmatul pieselor de pe tablă din ,,greşeală” şi rearanjarea lor într-o poziție favorabilă; umblatul la ceasul adversarului, când acesta lipseşte din sală sau neatenționarea adversarului că nu a apăsat pe ceas, după efectuarea mutării; atingerea unei piese, după care urmează retragerea mâinii şi scuze.

Şi, uneori, constați că pierzi partide cu astfel de adversari, fiind prea îngăduitor, în loc să chemi, la timp, arbitrul, iar acesta să aplice regulamentul, să-l atenționeze, prima dată, iar a doua oară să consemneze pierderea partidei. Ce-i drept, marea majoritate a jucătorilor de şah, mai ales cei clasificați, ce participă la concursuri, au o conduită ireproşabilă, dar mai există şi excepții, jucători care efectiv nu ştiu să piardă şi luptă pe căi necinstite. **Acest rege al jocurilor, *şahul,* care este jucat de aproximativ o jumătate de miliard de oameni, şi care este obiect de studiu în multe şcoli şi este nelipsit din calculatoare, apare tot mai mult în casele noastre ca unul dintre „prietenii” formatori în dimensiunea noastră culturală.**

Aşadar, din nici o casă nu trebuie să lipsească jocul de şah! Şi să nu uităm, că românii au, în şah, mai mulți mari maeştrii şi mari maestre decât Statele Unite şi Anglia împreună !

RĂSPUNSURILE LA TESTUL DE AUTOVERIFICARE A FORȚEI DE JOC

1. Figura care depinde cel mai mult de structura pionilor este nebunul.
2. Cea mai bună piesă pentru ocuparea unui câmp central al adversarului este, în general, calul.
3. Cea mai teribilă armă în şah, din punct de vedere tactic, este integrarea planului advers în planul propriu !
4. Cea mai bună poziție pe care o pot ocupa doi pioni este în falangă (alăturați).
5. În deschidere, cel mai bun răspuns la un atac de flanc este o contra acțiune în centru.
6. Cea mai utilizată deschidere din grupa jocurilor deschise este partida spaniolă.
7. Dintre genurile de competiții şahiste enumerăm: **şah practic** (40 mutări în două ore), şah rapid (o oră timp de gândire pentru toată partida), **şah activ** (30 minute de gândire pentru toată partida), **şah fulger** (blitz – maxim 10 minute timp de gândire, pentru toată partida), **şah prin corespondență** (cu o medie de o mutare la trei zile), **şah artistic** (compoziție de probleme , studii şi rezolvări de probleme şi studii), campionate ale programelor de **şah pe calculator**, meciuri între programe de şah şi jucători, **simultane de şah**, **partide de şah „orb”** (fără a vedea tabla), **şah prin internet**, **şah prin radio** etc…
8. Partida este remiză în cinci cazuri de bază posibile (vezi începutul acestei cărți).
9. Şahul este în mod oficial acceptat ca sport „Olimpic”, Federația Internațională de şah - F.I.D.E. organizând, din doi în doi ani, Olimpiada Şahului. În anul 2002 s-a desfăşurat cea de-a 35-a Olimpiadă.
10. În anul 1999 a apărut **Enciclopedia Larousse a şahului,** editată de un colectiv de mari maeştri, sub coordonarea federației de şah spaniole şi a revistei ,,JAQUE”.

PROBLEME ŞI STUDII

CREATE DE AUTORUL ACESTEI CĂRȚI

A) PIESELE DE ŞAH SUNT AŞEZATE ÎN FORME SIMBOLICE

Centenar UZTEL S.A. 2004

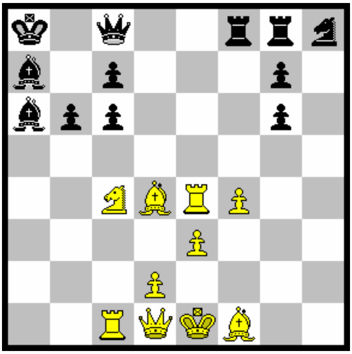


Diagrama 1. **Albul mută şi câştigă**

Crucea creştină

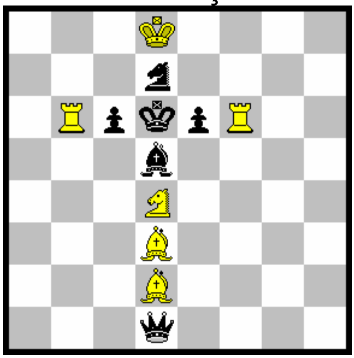


Diagrama 2. **Albul mută şi dă mat în 11 mutări**

Oul sau hora

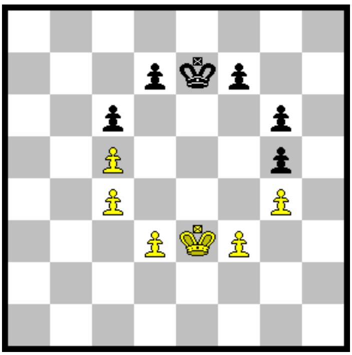


Diagrama 3. **Albul mută şi câştigă**

25.XII – Bradul de Crăciun

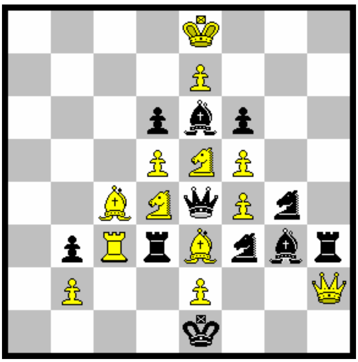


Diagrama 4. **Albul mută şi dă mat în 4 mutări**

P N L

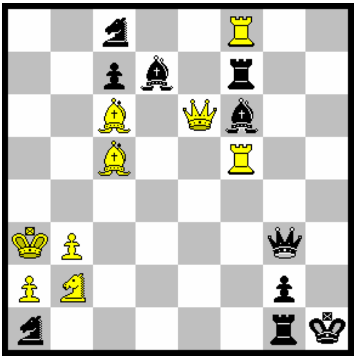


Diagrama 5. **Albul mută şi câştigă**

Săgeata

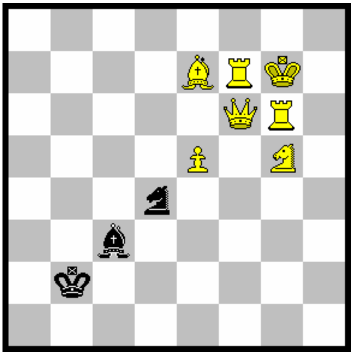


Diagrama 6. **Albul mută şi dă mat în 6 mutări**

Spada

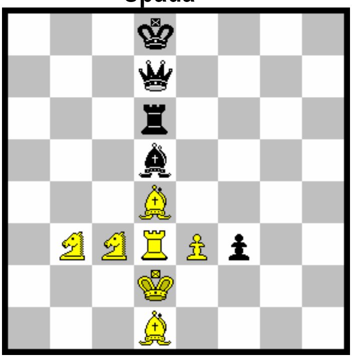


Diagrama 7. **Albul mută şi câştigă**

Crucea N A T O

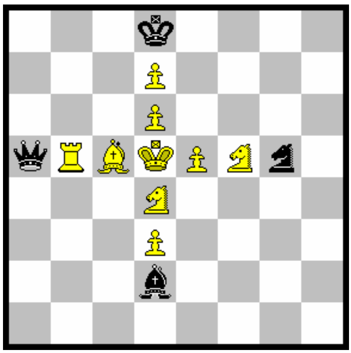


Diagrama 8. **Albul mută şi dă mat în 5 mutări**

B) PROBLEME ŞI STUDII
CU CONȚINUT DIVERS DE IDEI

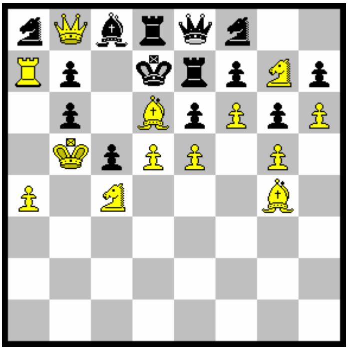


Diagrama 1. **Albul mută şi dă mat la prima mutare !**

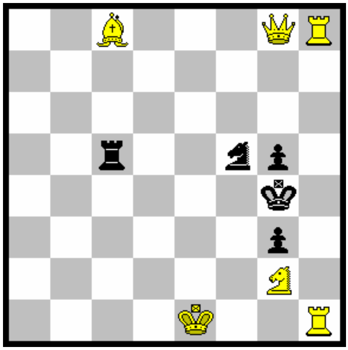


Diagrama 2. **Albul mută şi dă mat în 2 mutări**

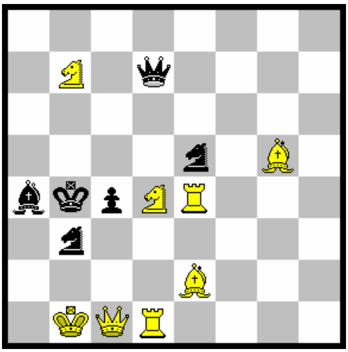


Diagrama 3. **Albul mută şi dă mat în 2 mutări**

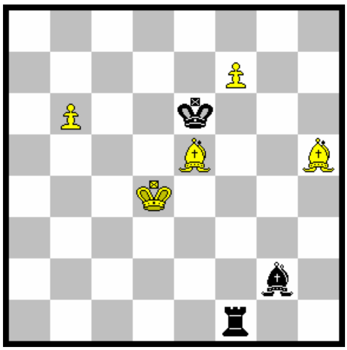


Diagrama 4.
Albul mută şi câştigă

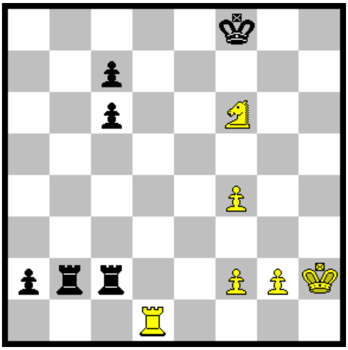


Diagrama 5.

Albul mută şi obține remiza

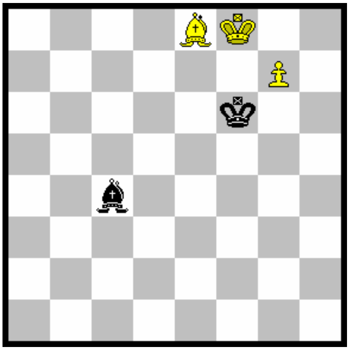


Diagrama 6.

Albul mută şi câştigă

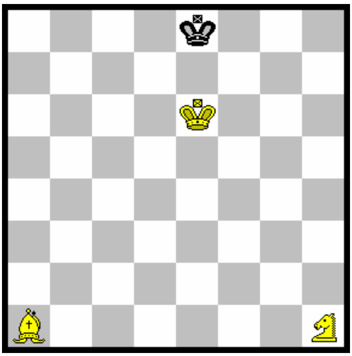


Diagrama 7.

a) **Albul mută şi dă mat în 9 mutări.**

b) **Calul din h1 se înlocuieşte cu nebun: mat în 9 mutări;**

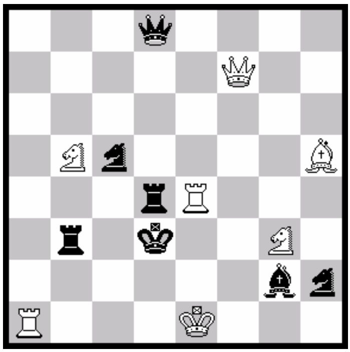


Diagrama 8.

Mat într-o mutare

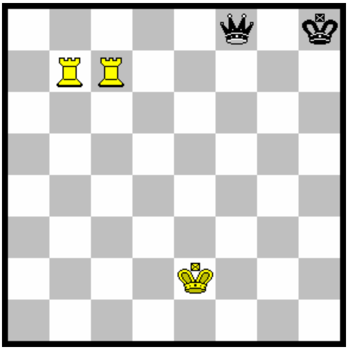


Diagrama 9.
Albul mută şi câştigă

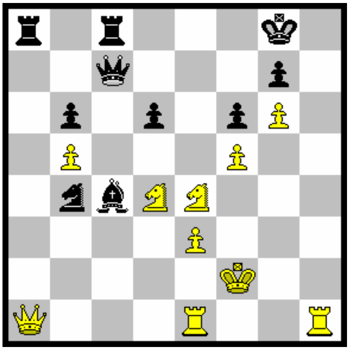


Diagrama 10.
Albul mută şi dă mat în 9 mutări

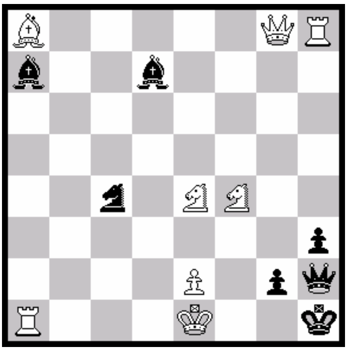


Diagrama 11.
Albul mută şi dă mat în 2 mutări

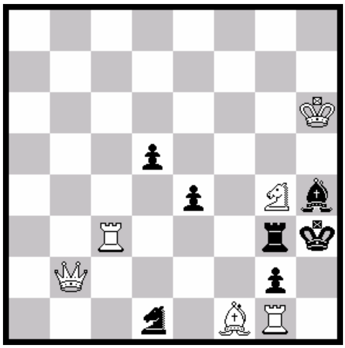


Diagrama 12.
Albul mută şi dă mat în 2 mutări

ÎN LOC DE ÎNCHEIERE

O ultimă recomandare: utilizaţi bazele de date din domeniul şahului, adevărate arhive electronice, ce conţin sute de mii de partide jucate de marii maeştri, sitematizate pe deschideri, variante şi subvariante. Pe site-urile din Internet pot fi accesate multe lucrări în acest domeniu. O altă posibilitate de informare în domeniul şahului o constituie paginile de teletext, accesibile la majoritatea televizoarelor. Televiziunile din Spania, Germania, Franţa, Italia (şi, desigur, în curând, şi posturile româneşti de televiziune !) au rubrici permanente de şah, realizate, de regulă, de federaţiile de profil din ţările respective. Rubrici din care puteţi afla veşti de la marile competiţii şahiste din toată lumea, partide analizate, probleme şi studii şi chiar partide în direct, de la marile turnee sau meciurile candidaţilor la titlul mondial.

De asemenea, utilizaţi programele de şah rulate pe calculatoarele personale. Aceste programe au ajuns la nivel de maestru internaţional, iar cele profesionale au atins chiar forţa de joc a marilor maeştrii extraclasă (aflaţi în lupta directă pentru titlul mondial).

Pentru şahiştii de performanţă, calculatorul este o necesitate fără de care nu se poate aborda cu succes viitorul, ca de altfel în orice domeniu de activitate umană.

Vă doresc mult succes în şah şi în viaţă !

Autorul

Soluțiile finalurilor compuse de Richard Reti (pagina 45):

Diagrama nr. 1: **1.Td7+ Rb6 2.Tb7+ Rc5 3.Tb5+ Rd4 4.Td5+ Rc3 5.Tc8+ Rb4 6.Tc4+ Ra3 7.Td3+ Rb2 8.Tb3+ R:b3 9.Te4+** şi albul câştigă dama.

Diagrama nr. 2: **1.Ne3+ Rb7 2.e7 T:a3 3.Na7!! Ta1 4.Rf4 Tf1+ 5.Nf2! T:f2+ 6.Re3** şi albul câştigă.

Diagrama nr. 3: **1.Re8+ Rg6 2.e7 Rh5 3.Ta3 Rh4! 4.Ta5 Rg4 5.Rf7! Tf1+ 6.Rg6 Te1 7.Ta4+ Rh3! 8.Rf6 Tf1 9.Rg5 Tg1+ 10.Rh5 Te1 11.Ta3+ Rg2 12.Ta2+ Rf3 13.Ta7 Te6! 14.Rg5 Re4 15.Tb7 Re5 16.Td7! Re4 17.Td1! Rf3 18.Tf1+ Re2 19.Tf7** urmat de **20.Rf5** şi albul câştigă.

Diagrama nr. 4: **1.N:b4!! T:b4 2.Cc3+ Ra1! 3.a7 Tb8 4.a:b8N!!** şi albul câştigă.

Diagrama nr. 5: **1.Ta5+ Re4 2.Tf5!! D:f5 3.Nc2+ Rf4 4.N:f5 R:f5** şi albul câştigă finalul.

Diagrama nr. 6: **1.Re7 g5 2.Rd6! g4 3.e7 Nb5 4.Rc5!! N oriunde 5.Rd4 g3 6.Re3** şi remiză.

Diagrama nr. 7: **1.Rg7 h4 2.Rf6 h3 3.Re5 Rb6 4.Rd6 h2 5.c7 h1D 6.c8D** remiză.

(Acest studiu este deja celebru, fiind cunoscut pe toate meridianele pământului).

Soluțiile la probleme şi studii create de autorul acestei cărți (pagina 68):

A) Probleme în care piesele sunt aşezate sub formă de simboluri :

Diagrama nr. 1: **1.Ta1 b5 2.Ce5 Tf6 3.N:a7 R:a7 4.Dc2 Db7 5.Cd7 Tf5 6.Te5 Cf7 7.T:f5 g:f5 8.Cc5** (sau **2…c5 3.N:c5 Tf6 4.N:b5 Dh3 5.N:a6 Dg3+ 6.Re2 Dg2+ 7.Rd3 Td8+ 8.Td4 T:d4 9.R:d4 Td6+ 10.Rc3** (1–0).

Diagrama nr. 2: **1.T:c6+ R:c6 2.T:e6+ Rb7 3.Na6+ Ra8 4.Rc7 Dc2 5.Cc4 Dh2+ 6.Te5 Cc5 7.N:c5 Dh7+ 8.Te7 D:e7 9.N:e7 Ra7 10.Nb7 d4 11.Nc5 şah mat.**

Diagrama nr. 3: **1.d4! f5 2.d5 Rf7 3.Rd3 Re7 4.Rc3 Rf7 5.Rb4 Rf6 6.Ra5 Re5 7.d:c6 d:c6 8.Rb6 Rf4 9.R:c6 R:f3 10.g:f5 g:f5 11.Rd5 g4 12.c6 g3 13.c7 f4 14.c8D g2 15.Dh3+** şi albul câştigă. Sau: **1…Re6 2.Rd3 f6 3.Rc3 Re7 4.Rb4 Rd8 5.Ra5 Rc7 6.Ra6 f5 7.d5 c:d5 8.c:d5,** cu câştig.

Diagrama nr. 4: **1.C:d3+ D:d3 2.C:f3+ Rf1 3.Cd2+ Re1 4.Tc1 mat.**

Diagrama nr. 5: **1.Th5+ Nh4 2.De4 Cc2+ 3.D:c2 T:f8 4.N:f8 Ng4 5.Nh6 Rh2 6.Nc5 Nh3 7.Tg6 Ng5 8.N:g1 R:g1 9.N:g2 N:g2 10.Dd1+ Rh2 11.Dh5+ Nh3 12.D:g5 D:g5 13.T:g5 Cd6 14.Ca4 Ng2 15.Rb4** şi albul câştigă.

Diagrama nr. 6: **1.Df1 Ce6+ 2.T:e6 N:e5 3.T:e5 Rc2 4.Ce6 Rb3 5.Tf2 Rc3 6.Te3++ mat.**

Diagrama nr. 7: **1.C:d5 f2 2.Ne2 T:d5 3.e4 Td6 4.N:f2 De6 5.T:d6+ D:d6+ 6.Nd4 Re7 7.Rc3 Dg3+ 8.Nd3 Rd6 9.e5+ Rd3 10.Cd2 Rc6 11.Rc4 Dg8+ 12.Rb4 Df8+ 13.Rc3 Dc8 14.Cc4** (1–0).

<u>Diagrama nr. 8</u>: **1.Cc6+ R:d7 2.e6+ C:e6 3.Ce5+ Rc8 4.Ce7+ Rd8 5.Tb8 şah mat.**

B. Probleme şi studii cu conținut divers :

<u>Diagrama nr. 1</u>: **1.d:c6++ mat !!!** (ultima mutare a negrului a fost c7–c5, singura posibilă, după care albul poate lua *en passant* pionul).

<u>Diagrama nr. 2</u>: **1.0-0!** După care, la orice mutare a negrului, urmează matul.

<u>Diagrama nr. 3</u>: **1.Da3+ R:a3 2.Cc3 mat** (sau **1…Rc3 2.Nd2 mat).**

<u>Diagrama nr. 4</u>: **1.Nf3 !** Acum, dacă 1…T:f3 2.b7 şi câştigă, iar la **1…N:f3 2.f8D.**

<u>Diagrama nr. 5</u>: **1.Td7!** La orice mutare a negrului urmează **2.Ch7+**, după care, la mutarea a treia, **3.Cf6+.** Această manevră se repetă de trei ori, obținându-se, în acest fel, remiza.

<u>Diagrama nr. 6</u>: **1.Nb5! Nb3 2.Nd3 Nd5 3.Nh7 Nb3 4.Ng8** urmat de **5.Nf7** iar pionul se va putea transforma în prețioasa damă.

<u>Diagrama nr. 7</u>:

A) **1.Nf6 Rf8 2.Cg3 Rg8 3.Re7 Rh7 4.Rf7 Rh6 5.Ne7 Rh7 6.Cf5 Rh8 7.Rg6 Rg8 8.Ch6+ Rh8 9.Nf6 mat;**

B) **1.Nf6 Rf8 2.Nc6 Rg8 3.Re7 Rh7 4.Rf7 Rh6 5.Nf3 Rh7 6.Ne5 Rh6 7.Nf4+ Rh7 8.Ne4+ Rh8 9.Ne5 şah mat;**

<u>Diagrama nr. 8</u>: **1.0-0-0 şah mat.**

<u>Diagrama nr. 9</u>: **1.Th7+ Rg8 2.The7! Rh8 3.Tbc7! Rg8 4.Tca7 Rh8 5.Tef7 De8+ 6.Rf2! Rg8 7.Tg7+ Rf8 8.Th7 Rg8 9.Tg7+ Rf8 10.Thh8+** şi albul câştigă.

<u>Diagrama nr. 10</u>: **1.Th8+ R:h8 2.Th1+ Rg8 3.Th8+ R:h8 4.Dh1+ Rg8 5.Dh7+ Rf8 6.Dh8+ Ng8 7.Ce6+ Re7 8.D:g7+ Re8 9.C:f6 şah mat.**

<u>Diagrama nr. 11:</u> **1.0-0-0 !**

<u>Diagrama nr. 12:</u> **1.Rh5 !**

Răspunsurile corecte la Testul-grilă <u>„Legile şahului”</u>

1. ***<u>b</u>***; 2. ***<u>a, b</u>***; 3. ***<u>a, c</u>***; 4. ***<u>d</u>***; 5. ***<u>a</u>***; 6. ***<u>b</u>***; 7. ***<u>a, b</u>***; 8. ***<u>a, b, c, d, e</u>***; 9. ***<u>a</u>***; 10. ***<u>c</u>***; 11. ***<u>b</u>***; 12. ***<u>b</u>***; 13. ***<u>a</u>***; 14. ***<u>a</u>***; 15. ***<u>a, b, c</u>***; 16. ***<u>a, b, c, d</u>***; 17. ***<u>c</u>***; 18. ***<u>a</u>***; 19. ***<u>a</u>***; 20. ***<u>a, b, c</u>***; 21. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 22. ***<u>a, b</u>***; 23. ***<u>b</u>***; 24. ***<u>a</u>***; 25. ***<u>a</u>***; 26. ***<u>a</u>***; 27. ***<u>a</u>***; 28. ***<u>a, b, c</u>***; 29. ***<u>a</u>***; 30. ***<u>a, d</u>***; 31. ***<u>a</u>***; 32. ***<u>a</u>***; 33. ***<u>b</u>***; 34. ***<u>a</u>***; 35. ***<u>a, b, c</u>***; 36. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 37. ***<u>a</u>***; 38. ***<u>b</u>***; 39. ***<u>a, b, c</u>***; 40. ***<u>c</u>***; 41. ***<u>a</u>***; 42. ***<u>a, c</u>***; 43. ***<u>a, b, c</u>***; 44. ***<u>a</u>***; 45. ***<u>c</u>***; 46. ***<u>b, c</u>***; 47. ***<u>a, b, c, d, e, f, g</u>***; 48. ***<u>a, b, c</u>***; 49. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 50. ***<u>a</u>***; 51. ***<u>a, b, c</u>***; 52. ***<u>a, b</u>***; 53. ***<u>a, b</u>***; 54. ***<u>a, c</u>***; 55. ***<u>a, b</u>***; 56. ***<u>a, b</u>***; 57. ***<u>a, b, c</u>***; 58. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 59. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 60. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 61. ***<u>a, b, c, d</u>***; 62. ***<u>a, b, c</u>***; 63. ***<u>a, b</u>***; 64. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 65. ***<u>a, b, c</u>***; 66. ***<u>a, b, c, d</u>***; 67. ***<u>a</u>***; 68. ***<u>a, b, c</u>***; 69. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 70. ***<u>a, b</u>***; 71. ***<u>a, b, c</u>***; 72. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 73. ***<u>a, b, c</u>***; 74. ***<u>a</u>***; 75. ***b, c***; 76. ***<u>a, b, c</u>***; 77. ***<u>a, b, c</u>***; 78. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 79. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 80. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 81. ***<u>a, b</u>***; 82. ***<u>a, b, c</u>***; 83. ***<u>a, c</u>***; 84. ***<u>a, b, c</u>***; 85. ***<u>a, b, c</u>***; 86. ***<u>a, b, c</u>***; 87. ***<u>a, b, c, d</u>***; 88. ***<u>a, b, c, d</u>***; 89. ***<u>a, b, c</u>***; 90. ***<u>a</u>***; 91. ***<u>a</u>***; 92. ***<u>a, b</u>***; 93. ***<u>a, b</u>***; 94. ***<u>a</u>***; 95. **–** ; 96. ***<u>a, b</u>***; 97. ***<u>Toate răspunsurile</u>***; 98. ***<u>a, b, c</u>***; 99. ***<u>a, b, c, d</u>***; 100. ***<u>Toate răspunsurile</u>***.

Răspunsurile corecte la testul suplimentar: 1. *<u>c</u>*; 2. *<u>a</u>*; 3. *<u>b, c</u>*; 4. *<u>a</u>*; 5. *<u>b</u>*

Clasificarea deschiderilor (codul ECO)

GRUPA E : 1.e2–e4

E0 1.e4 e6 Apărarea Franceză
E1 1.e4 e5 Partide deschise fără Partida Spaniolă
E2 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Partida Spaniola I
E3 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 Partida Spaniolă II
E4 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 0-0 8.c3 d6 9.h3 Spaniola III
E5 1.e4 c5 Apărarea Siciliană I
E6 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 Apărarea siciliană II
E7 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 Apărarea siciliană III
E8 1.e4 c5 2.Cf3 d6 Apărarea siciliană IV
E9 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 a6 Apărarea siciliană V

GRUPA D : 1.d2-d4

D0 1.d4 d5 2.c4 Gambitul damei acceptat, Apărarea Catalană, Apărarea Tarrasch, Gambitul Damei I
D1 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 Gambitul Damei: Varianta schimbului, Apărarea Catalană – Ragozin, Apărarea Semi-Tarrasch, Apărarea Ortodoxă, Varianta Lasker, Varianta Tartakover şi alte apărări; Gambitul Damei II
D2 1.d4 d5 2.c4 c6 Apărarea slavă şi semislavă, Gambitul Damei III
D3 1.d4 Cf6 2.c4 e6 Indiana damei, Apărarea Bogolubiov şi altele.
D4 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 Apărarea Nimzoindiană I
D5 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 0-0 Nimzoindiană II
D6 1.d4 Cf6 2.c4 g6 (cu d7-d5) – Apărarea Grunfeld
D7 1.d4 Cf6 2.c4 g6 (cu d7-d6) – Indiana Regelui I
D8 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 - Indiana Regelui II
D9 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.Ne2 - Indiana Regelui III

GRUPA R: Diverse mutări de deschidere, în afară de 1.e4 şi 1.d4

R0 1.f4 , 1.g3, 1.b4 şi alte mutări rare de deschidere
R1 1.Cf3 Deschiderea Reti şi alte apărări Indiene
R2 1.c4 Deschiderea Engleză I, continuări fără e7-e5 şi c7-c5
R3 1.c4 e5 Deschiderea Engleză II
R4 1.c4 e5 Deschiderea Engleză III
R5 1.d4 Deschiderea Pionului Damei, fără c2-c4 (1...d5 2.Cf3 Cf6 sau 2.Cc3 Cf6)
R6 1.d4 f5 Apărarea Olandeză
R7 1.d4 Apărarea Benoni, Indiana veche şi alte sisteme rare de indiene (cu c2-c4)
R8 1.e4 Apărarea Alehin (1...Cf6), Apărarea Scandinavă (1..d5), şi altele.
R9 1.e4 c6 Caro-Kann

Sistemul de măsurare a forței de joc în şah: Coeficientul Elo

Un punct pentru victorie, jumătate de punct pentru remiză, zero pentru înfrângere. În principiu, sistemul de atribuire a punctelor în activitatea competițională pare simplu şi suficient de elastic pentru a răsplăti rezultatul jocului, stabilind o ierarhie a valorilor. În realitate, sistemul acesta prezenta neajunsuri şi, de-a lungul deceniilor, au fost depuse eforturi pentru a fi găsite modalități mai sofisticate, în vederea unei mai bune diferențieri a performanței şahiste.

Dacă doi jucători termină un concurs cu acelaşi număr de puncte nu este normal să se considere că cel ce a obținut mai multe victorii la primii clasați să fie considerat ca având un rezultat mai bun? Evident, da. Aşa au apărut diferite sisteme de departajare, din care unele au fost şi adoptate. Totuşi, problema nu era rezolvată. Trebuia găsit un sistem mai simplu. Un sistem clar de cuantificare a performanțelor nu numai într-un singur concurs, dar şi în cadrul mai multor competiții, care să permită măsurarea forței de joc prin raportatea la rezultatele obținute în diferite tipuri de turnee. Un astfel de sistem putea rezolva multe probleme din activitatea şahistă. El era în măsură să simplifice selecționarea jucătorilor pentru echipe sau turnee, pentru titluri, să compare forța unor jucători care nu s-au mai întâlnit niciodată. Cel ce a rezolvat această problemă a fost profesorul american Arpad Elo, care a câştigat de câteva ori, între 1935-1961, campionatul statului Wisconsin.

Timp de două decenii, Elo a pus la punct sistemul de evaluare – *rating* – ce-i poartă numele şi care a fost aprobat şi aplicat de federația de şah a Statelor Unite, începând din anul 1970. Ulterior, sistemul a fost aplicat şi de federația internațională de specialitate – F.I.D.E. Dacă în atletism performanța se măsoară cu exactitate în centrimetri, secunde şi grame, pentru şah s-a recurs la un raport între punctele obținute în concurs şi media *rating*-ului celorlalți participanți. Începutul s-a făcut pornindu-se de la premisa că un *rating* de 2000 este echivalent cu obținerea a 50 la sută din punctele posibile şi, invers, mai puțin de 50 la sută echivalează cu un Elo mai mic de 2000. După ce s-au acordat primii coeficienți, turneele au început să fie şi ele ,,măsurate“ prin media Elo-ului avut de participanți, performanțele fiind evaluate în raport cu această medie. Titlurile internaționale au fost condiționate de un Elo de o anumită mărime: minimum 2300 – pentru maestru FIDE, minimum 2350 – pentru maestru internațional şi minimum 2450 – pentru mare maestru internațional. Neoficial, se consideră că un mare maestru de primă linie trebuie să se afle undeva la jumătate între 2550–2650 Elo iar un supermaestru, undeva la mijloc între 2650-2800.

BIBLIOGRAFIE

1. *The FIDE Laws of Chess,* elaborat de Federația Internațională de Şah F.I.D.E. – 2001 (Versiunea în limba română: ,,Legile şahului”)
2. Robert Fischer – *64 de comandamente în şah*; 1990
3. *** – Colecția revistei *Europe Eches* 1985–1995
4. *** – Colecția *Revistei Române de Şah* 1972–1990
5. *Enciclopedia deschiderilor în şah* – ,,Sahovschi Informator" – 1986
6. Aaron Nimzovici – *Sistemul meu şahist*; 1925
7. *** – Colecția ,,Planeta şah" 1985–1990
8. Paul Keres – *Finaluri practice;* 1973
9. V.N. Panov – *300 de partide alese ale lui Alehin*; 1957
10. Florin Gheorghiu – *Partide alese;*
11. A. Kotov – *Din tainele gândirii jucătorului de şah;* 1970
12. Constantin Ştefaniu – *Şahul de la A la Z;* 1984
13. Veniamin Urseanu – *Strategia jocului de mijloc în şah;* 1985
14. Constantin Mihăescu – *Şah şi cibernetică;* 1986
15. Volodea Vaisman – *O idee străbate deschiderile;* 1983
16. Elisabeta Polihroniade – *Campionii de şah ai lumii;* 1980
17. Constantin Ştefaniu – *Şah – Cartea de aur;* 1982
18. José Raul Capablanca – *Manualul jocului de şah;* 1932
19. Mihai Rădulescu – *Finaluri complexe în şah;* 1978
20. A. Suetin – *Antrenamentul în şah;* 1977
21. M. Iudovici – *Garry Kasparov – cariera sa şahistă;* 1988
22. *** – Partide ale marilor maeştrii alese din bazele de date accesibile pe Internet.

Iată câteva adrese de site-uri:
– www.chesscenter.com;
– www.chessbase.com;
– www.fide.com;
– www.newinchess.com

23. Articole ale autorului, apărute în rubrica de şah la publicațiile ploieştene ,,Jurnalul de Prahova", ,,Telegraful", ,,Ploieştii", ,,Axioma", în perioada cuprinsă între anii 1992–2004.

Dragi cititori,

În cazul când după parcurgerea acestei cărți, interesul Dvs pentru şah s-a (re)deşteptat – dar numai atunci! – vă stăm la dispoziție cu o largă paletă de lucrări originale şi *traduceri în limba română* pe care nu le veți întâlni în librării...

Nu vă puteți permite să ratați !

OFERTA
lucrărilor şahiste (în limba română)
disponibile la Editura „Homex” – Ploieşti
www.sahul.as.ro

1. **A. Cioară, H. Stoicescu – POARTA GÂNDIRII (Cartea amatorului de şah)**
   – 80 de pagini, format A4; lucrare scoasă pe imprimantă şi legată sau varianta pe C.D.
2. **A. Cioară, H. Stoicescu – ŞAH – LECȚII (Ghid pentru începători)**
   – 185 de pagini, format A5; lucrare originală (stoc limitat)
3. **N.I. Neistadt – PE URMELE CATASTROFELOR ÎN DESCHIDERE**
   – 220 de pagini, format A4; lucrare originală.
4. **H. Stoicescu – LECȚII DE TACTICĂ ŞAHISTĂ**
   – 190 de pagini, format A5; lucrare originală (oferită şi în variantă C.D.)
5. **P. Coszoruş – ŞCOALA COMBINAȚIILOR (1020 de teste pentru începători şi avansați)**
   – 2 volume (172 + 178 pagini), format A5; lucrare originală
6. **A. Koblenț – MANUAL DE TACTICĂ ŞAHISTĂ (vol. II)**
   – 220 de pagini, format A5; lucrare originală.
7. **A.S. Volciok – STRATEGIA ATACULUI LA REGE**
   – 158 de pagini, format A5; lucrare originală.
8. **A. Karpov şi A. Mațukevici – APRECIEREA POZIȚIEI ŞI PLANUL DE JOC**
   – 120 de pagini, format A4; lucrare scoasă pe imprimantă şi legată sau varianta pe C.D.

9. **Dr. N. Krogius – PSIHOLOGIA JUCĂTORULUI DE ŞAH**
– 90 de pagini, format A4; lucrare scoasă pe imprimantă şi legată sau varianta pe C.D.
10. **P.W. Sergeant – PARTIDELE DE ŞAH ALE LUI P. MORPHY**
– 252 de pagini, format A5; lucrare originală.
11. **I. Linder, V. Linder – CAPABLANCA – UN GENIU AL ŞAHULUI**
– 248 de pagini, format A5; lucrare originală.
12. **R.J. Fischer – 60 DE PARTIDE MEMORABILE**
– 240 de pagini, format A5; lucrare originală.
13. **A. Karpov – PARTIDE ALESE (1969–1979)**
– 240 de pagini, format A5; lucrare originală.
14. **M. Iudovici – KASPAROV – CARIERA ŞAHISTĂ**
– 225 de pagini, format A5; lucrare originală.
15. **V. Korcinoi – PARTIDELE MELE CELE MAI BUNE**
– 2 volume (210 + 206 pagini), format A5; lucrare originală.
16. **V. Korcinoi – FINALURI PRACTICE DE TURNURI (pentru avansați)**
– 95 de pagini, format A5; lucrare originală.